本期焦点：统一标准带来大进步？——对DirectX 11的种种猜想

9月上 特惠价7元

Popsoft www.popsoft.com.cn

2009年 旬刊 总第306期

大众软件®

电 脑 应 用 乐 的 第 一 选 择

ISSN 1007-0060

本期重磅专题：

顺流逆流——ChinaJoy2009掠影

新品初评：旋转视界——尼康D5000数码单反相机/资料摘抄一笔搞定——蒙恬迷你扫译笔豪华版

硬件评析：走向真实世界——ATI的物理加速之路

网络时代：免费，趣味，网络大学校课程记

实用软件：密密麻麻——密码管理不完全手册

在线争锋：10年，网页游戏破茧成蝶

前线地带：E3 2009不容忽视的几款游戏

极限竞技：“三星电子杯”WCG2009中国分赛区综述

攻城略地：火引弹的《街头霸王IV》系统基础讲解课

霸王II

全世界1/6玩家
2009全球创新
今日国服
中低配置 特效全开
http://www.S

在玩的中国网游
中国
神话武侠
門
On Line
公测
全面启动
15分钟
下载完成
nuMenOL.com

和成吉思汗一起征服世界
中国超强PK网游
火熱公测中
成吉思汗
年度大作
09年度囊括三大部委
备受期待网络游戏大奖
史上庞大的战争剧情　史上淋漓的屠城之战
史上震撼的游戏音效　史上绝美的异国风情　史上独特的骑乘玩法
四大玩法：屠城战　世界杯　打麻将　音乐剧
麒麟游戏
北京麒麟网信息科技有限公司
COPYRIGHT by www.70yx.com
Baidu玩吧
sina新浪游戏
games.sina.com.cn
暴风影音
金山毒霸
联合百家媒体倾情推荐

众神之战
ONLINE
携手 漫步者
开学献礼！
reddot design award
winner 2009
2009红点产品设计奖
Good
Design
GOOD DESIGN AWARD
“Good Design”优秀设计奖
众神之战　双重大礼豪情奉送
A:进入游戏就可得到百元新手大礼包
B:玩游戏即有机会获得漫步者音箱
Edifier漫步者
漫步者官方网站 http://www.edifier.com
官方网站:zs.176.com,输入VIP码:2240464将获得更多惊喜
运营商：福州天盟数码有限公司
176.COM
一起乐

Contents

[本期目录]2009年9月上 总第306期

P16 网络时代重点推荐
免费，趣味，网络大学校课程记

天上的确会掉馅饼，关键看你有没有发现的眼睛。网络中的学习园地，和你想象的大不相同……

P26 实用软件重点推荐
御敌于国门之外——新型防火墙使用攻略

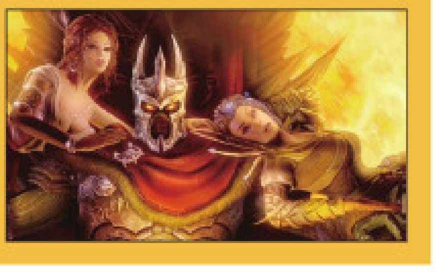
我们挑选了目前流行的几款防火墙软件，为个人用户进行对比推荐，让大家更好地保护系统安全。

P122 评游析道 重点推荐
从《最后的遗迹》看日式RPG的瓶颈

《最后的遗迹》的意义足够非凡，如果以极度乐观的态度来看，TLR登陆PC可看作是SE全平台战略的第一步。

P135 攻城略地 重点推荐
霸王 II

本系列一贯的特色是无所不在的讽刺意味，以邪恶和黑暗的魔王视角来看待世界，玩起来别有一番趣味。



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 赵绮也
专题记者 汪铁 李刚 张帆
本期责编 任然
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电　　话 010-88135604 / 88135623
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-1003
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 肖婷婷
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2009年09月01日
定　　价 人民币 10.00元

新品初评
6 旋转视界——尼康D5000数码单反相机
7 高速刻录——索尼AD-7240S DVD刻录机
8 资料摘抄一笔搞定——蒙恬迷你扫译笔豪华版
9 纤薄琉晶——三星SPF-87H数码相框

专栏评述
10 质疑互联网之网络共享精神

网络时代
16 免费，趣味，网络大学校课程记
22 网罗天下

实用软件
26 御敌于国门之外——新型防火墙使用攻略
35 密密麻麻——密码管理不完全手册
39 工具快报
42 中国共享软件

应用心得
43 制作自己的“hao123”
44 用直方图玩转数码调色
45 用Excel函数快速输入区位码
45 PDF电子书轻松做
46 Word 2007“最近使用的文档”列表技巧三板斧
46 简单五步，得到RSS订阅地址
47 让电脑自动为我下载
48 一招半式闯江湖
49 问题交流

硬件评析
51 统一标准带来大进步？——对DirectX 11的种种猜想
56 走向真实世界——ATI的物理加速之路

要闻闪回 62
大众特报 65
晶合通讯 93
专题企划
96 顺流逆流——ChinaJoy2009掠影

六年磨一剑 ·上亿元投入 ·200名研发人员倾力之作
剑侠情缘叁
Online
震撼公测
国产武侠3D史诗巨作重力来袭
官方网站：jx3.xoyo.com
客服电话：028-85309911
金山
KINGSOFT
西山居

Contents

[本期目录]2009年9月上 总第306期

责编手记

一个人旅行。

利用今年的假期，我，终于去了向往以久的地方。

云南，这片神奇的土地，向我展示了她独有的美丽。倒悬清溪月，彩虹峡间飞，游走于原始森林，遥望水花飞溅的神瀑，还有那青色的石板路，古旧的小街桥，夜入深山中的雨崩村，朝圣香格里拉，进拜松赞林寺，看到人生中最完整的一道彩虹……短短的8天云南之旅，给我留下了太多太多的回忆，那些美丽的片段宛如一场夏梦，恰似清晨醒来，迷迷细雨滴落在古镇居所外，那半开的石榴果实上，颗颗晶莹，每一粒都含酸带甜，含到末尾处似乎还有丝丝涩味，回想无穷。

旅行归来，心却似乎还留在那城晚通云雾的古镇，留在彩云之南，雪山之巅，想着在旅行中遇到的人，每一个都是一段好故事……

年假结束，正值新一轮杂志出片担当责编重任，这一次用前所未用的心情工作，似乎也进行得格外顺利。每个休好年假的编辑，都一副精神百倍的样子，大家分享着各自好心情的同时还有来自大江南北的美食小吃一饱口福，真是美哉！乐哉！

这会儿，北京的天空灰蒙蒙一片，或者这将是一个阴雨连绵的夏夜，坐在编辑部里，我好像又回到了香格里拉藏家观景客栈那晚，午夜后坐在客栈一角的电脑前翻看相片，记录心情，看那些偶尔一同上路的人却变成自己回忆里珍贵的一部分，万万、丽丽、老师夫妇、广东的学生仔、小洁以及在路上捡到我的昆明大哥、清华新生……人在旅途中的时候，似乎也都变得亲切可爱，谢谢你们让我的这一趟旅行更加精彩。

下一次去旅行，我还要多带几个伴儿——我的小红（笔记本电脑）、小尼（即将入手的单反）、果果（Suki的iPod，因为里面有我最爱的蔡健雅），还有另一次启航的心情。

本期责编：Suki

大众礼物

读者回函卡幸运读者获奖名单

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
北京	赵 玮	重庆	刘 宇
江西	李富麟	江西	徐 剑
江苏	许海燕	陕西	吴立强
甘肃	徐世珍	广东	董海涛
浙江	潘 藩	山东	王洋辰
陕西	张珂珂	天津	宋琳皓
福建	季 文	吉林	毕 颖
湖南	何 鑫	北京	苏 灏
广东	徐文劲	江苏	诸 佳
浙江	刘晓栋	湖南	李 爽

奖品为《魔兽世界》精美卡牌一套
（▲上图为卡牌中的部分卡片）

版权声明

凡在《大众软件》杂志上刊登，并由大众软件杂志社支付稿酬之作品，均视为该作品作者已将该作品之全部权利转让给本社，且允许本社以任何形式（包括但不限于平面传媒、网络传媒、光盘等介质）使用、编辑、修改；大众软件杂志社有权对该作品再次使用，并可授权给第三方而无需另行支付稿酬。未经大众软件杂志社书面许可，任何单位和个人都不得以任何形式使用（包括但不限于通过纸媒体、网络、光盘等介质转载、张贴、结集、出版）该作品。

在线争锋
104 10年，网页游戏破茧成蝶
108 这个世界有得玩

前线地带
110 走过路过不要错过——E3 2009不容忽视的几款游戏
118 信长之野望——天道
120 上市游戏热报

评游析道
122 从《最后的遗迹》看日式RPG的瓶颈
126 塞翁失马，福祸焉知——也谈《星际争霸Ⅱ》取消局域网
@龙门茶社
129 好玩就是硬道理——PopCap Games作品谈

极限竞技
132 烽火聚四方——“三星电子杯”WCG2009中国分赛区综述

攻城略地
135 霸王Ⅱ
146 火引弹的《街头霸王Ⅳ》系统基础讲解课
150 乾坤一技
151 秘技屋

游戏剧场
152 游戏小说：消失的吉芬塔

读编往来
155 大众闲话：冰河手记——ChinaJoy的风险
156 编辑部的夏日
158 大众活动：《QQ西游》任务征集大赛参赛作品选

TOP TEN
159 热门单机游戏排行榜
159 怎样的一款游戏才称得上经典
160 热门网络游戏排行榜

嗅着血液的芬芳
我找到安魂的殿堂
满目一片破败的景象
却听见堕落天使在歌唱
黑色迷迭香绽放
藤蔓蜿蜒生长
吸血鬼灵魂在张望
我只能信仰血色的月光
堕落天使
吸血鬼
神秘吸血鬼网游
为你重现堕落天使与吸血鬼爱恋
9 月开启内测
炼狱Online
www.lianyu.com
客服电话：0755-82504690
客服邮箱：cs@lianyu.com
永久免费

旋转视界
——尼康D5000数码单反相机

■晶合实验室 壹分

尼康D5000的性能虽略逊于D90，但可翻转液晶屏使它更方便易用，功能也很丰富，值得推荐。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

厂商：尼康（Nikon）
上市状态：已上市
售价：6500元（机身）
附件：样机不详
咨询电话：400-8201-665
推荐：摄影爱好者和中高端家庭用户

机身左侧，反光镜箱下的机身对焦马达被舍弃

机身右侧，手柄较宽大，有助于提升握持感

机身右肩布局延续了D60的风格，模式转盘上预设了多种场景

对普通家庭用户来说，无法通过液晶屏取景和不具备视频拍摄功能的数码单反相机总是显得难以亲近，而尼康D5000不仅同时具备液晶屏取景和720P高清视频拍摄能力，液晶屏还可进行360°翻转，在现有的数码单反相机中显得非常独特。D5000定位于摄影爱好者和主流家庭用户，售价介于主打入门级市场的D60和中端主力机型D90之间，其硬件配置和性能也介于二者之间。

这款产品提供一块可垂直翻转180°，水平翻转270°的2.7英寸液晶屏，可应付各种不同的拍摄角度，非常方便。这块液晶屏拥有23万像素，色彩鲜艳，可视角度较广，显示画面细腻通透，回放效果非常好。

虽然体积与D90接近，但D5000的机身造型却与D60相似，机身采用高强度工程塑料制造，表面处理工艺和手柄处的贴皮比D60略有进步。它取消了机身右肩的液晶屏，模式转盘上也增加了许多场景模式。机身的操控基本延续了D60的方案，单拨轮设计，搭配曝光补偿等快捷键，可快速调节主要拍摄参数。D5000采用中低端数码单反相机中常用的五面镜眼平取景器，视野覆盖率为95%，放大率为0.78×，与D60基本相同。闪光灯弹出高度略有增加，有助于消除红眼和减少使用广角镜头拍摄时的阴影。另外新加入的尼康多重除尘系统能在一定程度上清理感光元件表面附着的灰尘。

D5000采用一块有效像素为1230万的DX格式（面积为23.6mm×15.8mm，相当于APS-C格式）CMOS感光元件，搭配尼康EXPEED数码影像处理器，标准感光度设置为ISO 200～3200，还可扩展为ISO 6400（Hi 1）和ISO 100（Lo 1）。根据尼康官方提供的资料，这块CMOS具备较好的噪点抑制能力，结合动态D-Lighting功能可拍摄明暗对比更大的场景和更多的细节。和D90一样，（转下页）

机身背面布局和菜单与D60相似

液晶屏可随意翻转，便于在某些特殊的角度取景，便利性不言而喻

高速刻录
——索尼AD-7240S DVD刻录机

■晶合实验室 壹分

蓝光迟迟不能普及，因此光存储设备制造商还在继续埋头提高DVD刻录速度，索尼近期推出了他们的24倍速DVD刻录机AD-7240S。这款产品在外观上没有太多变化，黑色塑料面板中规中矩。它采用MC 10045主控芯片，标称刻录速度可高达31.7MB/s，高出之前的22倍速产品不少，接口方面则只支持SATA。

DiscSpeed 5刻录测试截图

这款产品能够支持从CD-RW到DVD±RW（单/双层）的全部刻录盘，由于目前尚无24×DVD刻录盘，因此索尼官方网站上的许多标称值都是以16×或12×刻录盘为基准的。这款产品能够以24×CAV方式刻录DVD±RW（单层），而双层盘片则分别以12×ZCLV方式（DVD+R双层）和12×CAV（DVD-R双层）方式进行刻录，速度比较早的22×刻录机提升不少。

我们采用ID为TYG03的威宝16× DVD-R和威宝48× CD-R白金盘测试这款产品的性能。在DiscSpeed 5的测试中，AD-7240S以CAV方式达到标称刻录速度，其中DVD-R刻录从10.08×起步，24.14×结束，平均刻录速度为17.64×，用时3分52秒，成绩令人满意。测试过程中它的刻录曲线平滑稳定，波动很小，噪声和振动的控制也较好。P

晶合实验室测试联盟

AD-7240S的刻录速度较以往产品有明显提升，适合主流装机用户和升级用户选择。

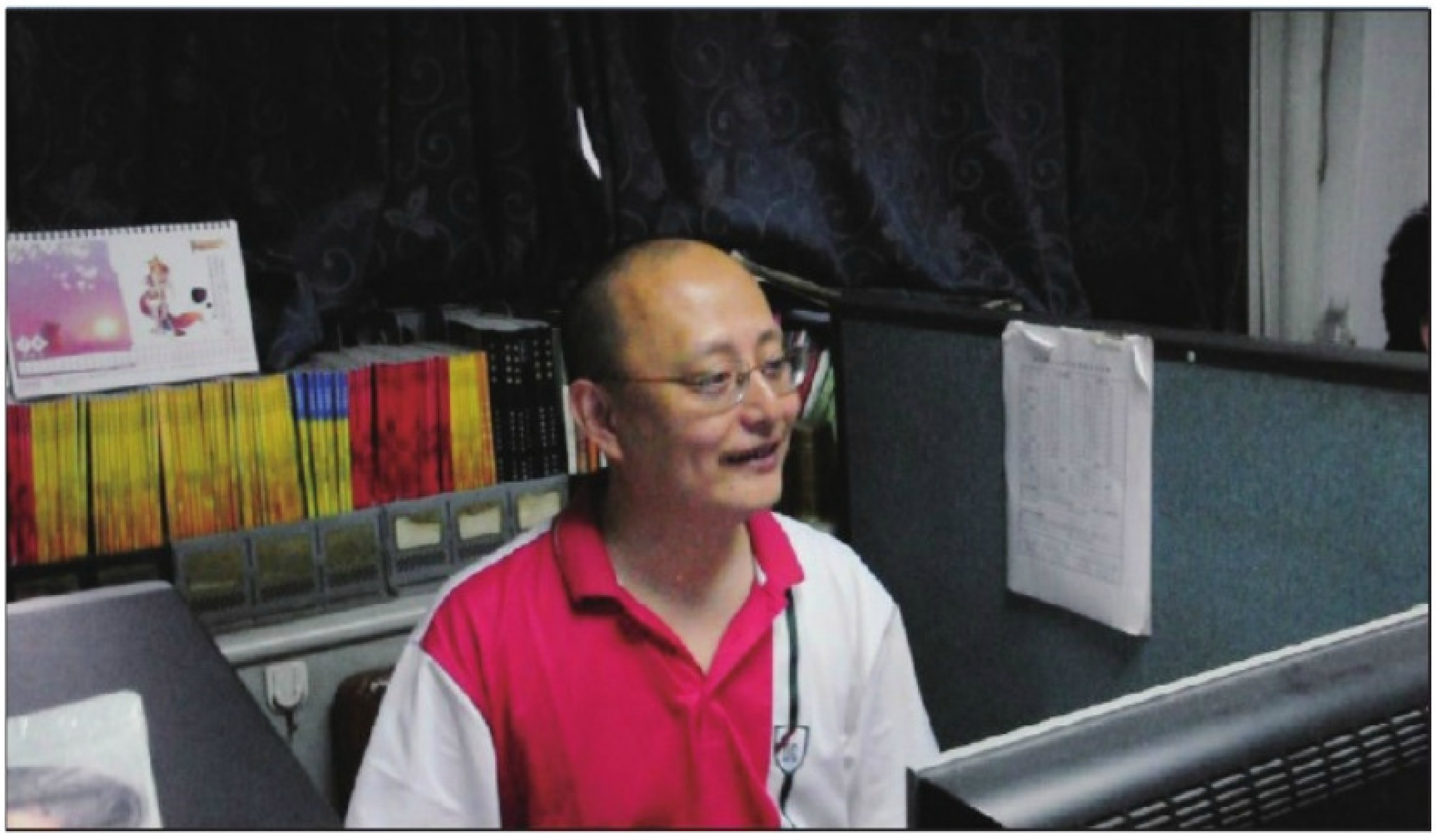
炫目度：★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★★

厂商：索尼（SONY）
上市状态：已上市
售价：195元
附件：说明书等
咨询电话：400-810-9000
推荐：主流用户

（接上页） D5000也具备720P高清视频拍摄能力，可连续拍摄最长5分钟的1280×720@24fps视频，不过在拍摄时无法自动对焦和调整光圈等参数。D5000提供了宽区11点自动对焦系统，连拍速度达到每秒4fps。从这些规格方面看，D5000明显高于入门级的D60，在有效像素、感光度、对焦系统、高清视频拍摄等方面与中高端产品D90非常接近。

值得一提的是D5000继承了尼康高端相机上的3D对焦功能，该功能的原理是基于色块检测技术，对焦系统自动将画面内容分割成若干较小的区域，然后分析每个区域中的色块分布情况，当被对焦点锁定的色块发生位移时（即拍摄主体在画面中的位置发生变化），对焦系统会自动追踪对焦。这项功能不仅提高了拍摄运动物体的成功率，而且也能大大提高入门级用户的对焦成功率。

这款产品在功能设置方面专门针对入门级用户和普通家庭用户进行了优化，几乎移植了Coolpix消费类数码相机的各种模式，提供包括人像、夜景、微距、运动等19种场景模式，并具备脸部侦测场景识别系统，可自动优化拍摄参数，调整曝光和自动对焦性能，对于家庭用户来说非常实用。机身内置了丰富的润饰功能，包括柔和滤镜、透视控制和色彩轮廓等模式。其中柔和滤镜可产生如同常见的艺术照般纯美梦幻的效果，适用于人像和自然风景；透视控制则可自动修正拍摄时镜头造成的畸变，适用于旅途中拍摄的各种建筑、风光的照片。P



D5000 720P视频截图，原始尺寸，ISO 100，DX 16mm~85mm f3.5~5.6镜头拍摄。色彩鲜艳，但噪点较多，对清晰度和细节造成一些影响，总体来看比较接近普通家用数码摄像机（DV）的水平。

资料摘抄一笔搞定
——蒙恬迷你扫译笔豪华版

■晶合实验室 Red

这款产品的扫描与识别速度都很出色，并且附带了功能丰富、实用性强的软件。如果能进一步加强软件人性化的设计，同时将价格降低到千元左右，定能吸引更多关注。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★

厂商：蒙恬科技（PENPOWER）
上市状态：已上市
售价：1499元
附件：数据线/说明书等
咨询电话：400-610-3896
推荐：有收集平面资料需求的用户

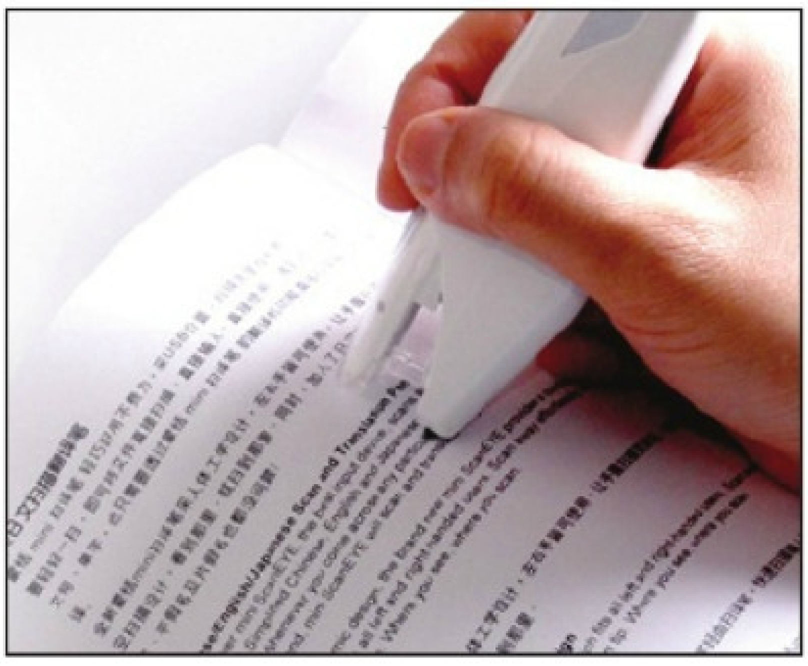
很多人工作和学习中需要经常从纸张上摘抄文字，可不论手抄还是打字录入都十分费时费力。虽然可以用扫描仪将所需资料扫描成图片，之后利用OCR软件进行识别并得到所需结果，但对于装订成册的书籍，使用这种方法就必须将书籍拆散成页才能放入扫描仪，这可不是图书管理员希望看到的。

这次送达本刊评测室的蒙恬迷你扫译笔豪华版正能很好地解决这类问题，蒙恬科技于1991年在中国台湾省创立，最早从事中文手写系统的开发，在OCR领域有着比较强的技术实力，其手写识别系统应用广泛，苹果iPhone上的手写识别软件正是他们开发。蒙恬迷你扫译笔将光学识别技术应于扫描笔中，通过USB 2.0接口与计算机相连。只要用它轻轻在所需文字上一扫，就可立即获得识别后的文字，使用起来非常方便。此产品标称一分钟最高可识别800字，可识别字元尺寸为5pt～22pt，辨识率可达96%，130mm×37mm×18.5mm的尺寸和30g（不含USB线）的重量也提供了极佳的便携性。

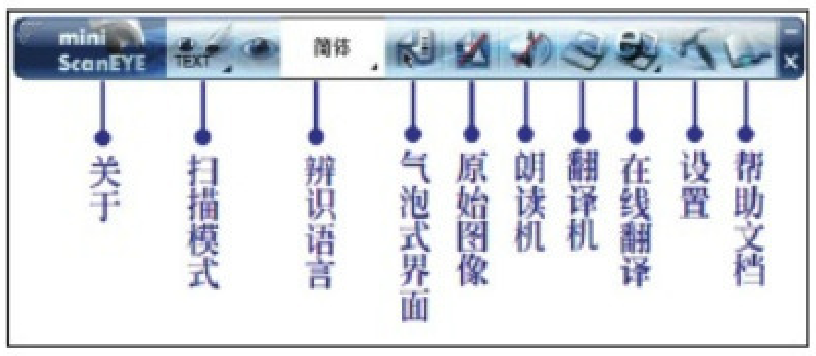
扫译笔的外观十分简洁，笔身前端为最主要的识别区，尾部只有一个miniUSB接口。当使用者对纸张上的文字进行扫描时，只需将纸张平放，然后将扫译笔与之垂直放置，确保要扫描的文字被识别区覆盖，最后轻轻按压扫译笔使笔身前端的触控按钮与纸面接触，当感应区内部发出白色亮光后即可逐行进行扫描了。在扫描过程中如需换行，在笔身顶端有一个换行按钮可以使用，无需使用电脑键盘。需要注意的是扫译笔不是设计用来对图像资料进行扫描，而且对比度过低的文字也不适用。如需扫描手写字，字迹必须十分工整，否则难以识别。

笔身感应区细节

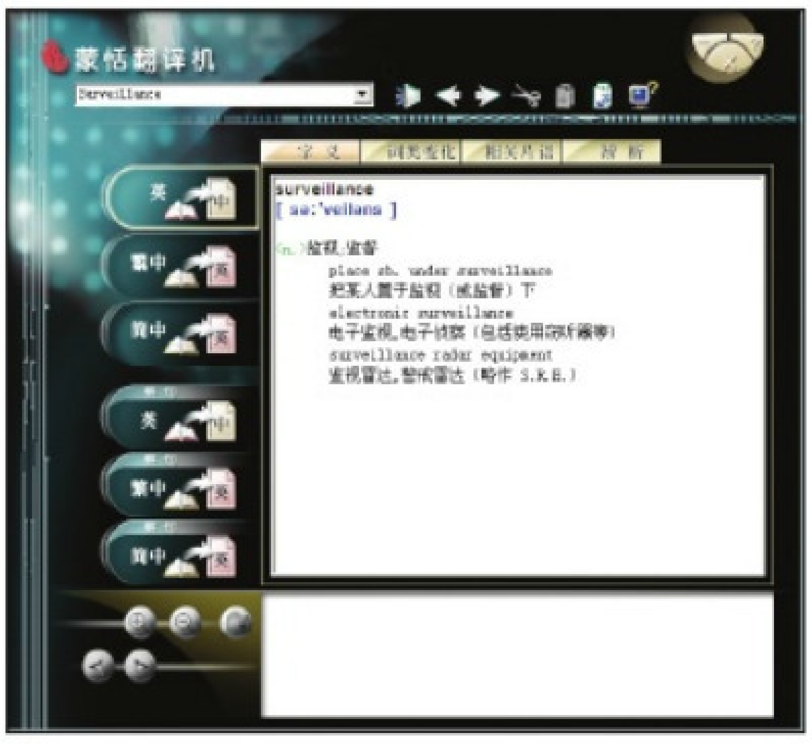
迷你扫译笔豪华版的一个特色是可以直接扫描识别中、英、日、韩等八国文字，自带字符集十分丰富。安装驱动及软件后，可在工具条中对扫描文字类型进行选择。通过该工具条可以直接调用此产品所有的软件功能，其中的在线翻译默认使用了Google的翻译功能，可以在设置菜单中进行修改，不过需要手动输入相关链接，普通用户会不太适应。用于离线翻译的软件“蒙恬翻译机”的词库也较丰富，并可以翻译全文，但比起专业的翻译软件有许多不足，更适合用来在学习英语过程中起到辅助作用。工具条中可以开启文笔朗读功能，可以对朗读速度、音高、音调进行调节，提供了普通话与广东话两种发音方式。另外一款很实用的附带软件叫“蒙恬认识王”，它可以帮助我们分析图片上的文字，也就是说可以用它配合数码相机或扫描仪对大量文字进行快速识别。



轻压扫译笔后平稳移动识别率最高



工具条功能丰富

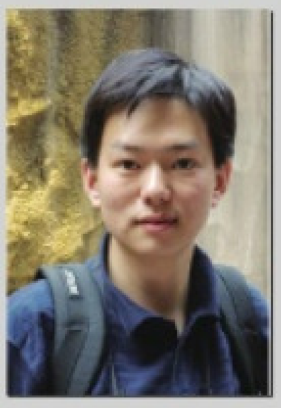


蒙恬翻译机的词库比较丰富

在实际测试中，蒙恬迷你扫译笔的识别精度很高，对中文和英文的识别最好，而且使用简单方便，很少出现识别错误的情况。不过就算识别文字不正确，只需将鼠标悬停在错字前方，便会弹出快捷菜单帮助修正，非常人性化。

纤薄琉晶
——三星SPF-87H数码相框

■晶合实验室 电子土豆



刚拿到它感觉其功能过于简单，因为时下同类产品纷纷提供音频视频播放甚至数字电视等多媒体功能，而三星SPF-87H一概欠奉，但细细品味下来，感觉它其实是更专注于数码相框的“本行”——照片展示，其相册功能做得非常到位。不过其目前报价较高，另外如果能提供遥控功能，将有助于提升对用户的吸引力。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★

厂商：三星电子（Samsung）
上市状态：已上市
售价：1599元
附件：说明书、保修卡、USB数据线、电源适配器
咨询电话：400-686-9300
推荐：时尚家庭用户、礼品

在这个“以瘦为美”的时代，电子产品也纷纷以“薄”为荣，以三星等为代表韩系厂商一直将“超薄”概念广泛应用于其产品设计中。最近三星又将其TOC工艺应用到其数码相框产品上，推出了SPF-87H/107H超薄数码相框，分别为8英寸和10英寸屏幕的产品，由于采用了超薄LED面板，其机身最厚处也只有23mm。

颇具艺术气质的背面花纹

日历模式下，你也可以成为台历上的“明星”

多视图模式下的“怀旧”感觉

这次三星送测了一台8英寸的SPF-87H，无论从外观造型还是机身材料来看，它都俨然是一台缩小版的三星“绝色”液晶显示器：样机机身为全黑色（厂商表示未来会有红色版本），采用TOC透明琉晶工艺和亚克力材料，看上去晶莹剔透而不失典雅。相框背面采用了圆点花纹图案设计，与相框正面显示的绚丽图像相呼应，颇具艺术气质。

6个操作按键纵向排列于机身背部左侧，从上到下依次是电源开关、菜单键、导航方向键、确定、返回和幻灯片演示键，方向键采用圆盘设计。由于所有操作键均位于产品背部，而它并未提供遥控器，操作较为不便，好在按键不多，熟悉菜单后可“盲操作”。SPF-87H的背面支架采用类似显示器的球状铰链结构，配合片状支架可随意倾斜角度或垂直摆放。相框背面右侧提供了一个标准USB 2.0接口和一个迷你USB 1.1接口，以及SD读卡器，其中USB 2.0接口支持OTG功能，可从闪盘、移动硬盘等USB存储中读取照片文件，并进行复制、删除、拷贝等操作。用户也可将数码相机里的SD卡放入其读卡器直接播放。

三星SPF-87H的屏幕采用了LED背光，亮度和对比度分别达到200cd/m²和500：1，分辨率为800×480，内置1GB闪存。在默认亮度下（0～100，默认70），其屏幕显示效果非常细腻，播放图片时色彩鲜艳而自然，显得十分生动逼真。但由于TN面板自身的局限，其屏幕在可视角度方面表现一般，左右可视角度尚可，上下视角较小时色彩变化较明显，在数码相框竖直摆放时影响较大。

它提供了5种幻灯片模式，包括单张照片、照片和时钟、照片和日历，以及两种多视图模式（可同屏显示3张照片），幻灯片切换效果也多达12种（淡入淡出、百叶窗、马赛克、擦除等），并可对幻灯片演示速度、播放模式、旋转方向等进行调整，还能自动调整图片宽高比。照片和日历模式下，照片可被当作月历的插画刷新显示，而多视图模式下会把三张照片同时“晾晒”在一根“绳子”上，颇有几分胶片时代的怀旧感觉。此外，这款产品还提供了闹钟和Mini-monitor（迷你显示器）功能，用迷你USB 1.1接口与PC连接，并安装三星FrameManager软件后，可作为辅助显示器使用，实际使用中显示效果良好，但页面刷新略有迟钝。

这款数码相框通过12V电源适配器供电，遗憾的是它没有内置电池，对使用环境有一定限制。不过其LED屏幕耗电量很低，可用Mini USB连接线从电脑USB接口或USB适配器供电，提供了一定便利。P

SPF-87H技术参数	
屏幕尺寸	8英寸
分辨率	800×480
亮度	200cd/m²
对比度	500：1
内置闪存容量	1GB
接口	USB 1.1（主）和USB 2.0（从）接口各一，SD读卡器
支持图片格式	JPG
电源功耗	5.2W
外形尺寸	236mm×159.4mm×23mm
净重	500g（含包装1.15Kg）

质疑互联网之网络共享精神

□本刊记者 生铁
北京 YOYO Greg

共享不是抢劫

“网络共享精神”，这个词组我想任何一个上过网的人都不陌生。我们几乎人人都知道这个词组，可细究起来，到底什么叫网络共享？它又是怎么一种精神？

“你的就是我的，如果你需要的话，我的也一定要尽可能提供给你。我们彼此之间没有金钱关系，今天你送了首MP3歌曲给我，明天我也能送你一个MP4电影。”对于大多数人来说，这就是我们脑海中的“网络共享”概念。但人们共享的又是什么呢？小到一首MP3，大到“XX门”事件里那些属于个人绝对隐私的照片、视频，人们都可以共享，人们都可以轻易地在自己单位或朋友的聊天群里发布链接地址，而不会感到一丝羞愧——不要说羞愧，我们甚至不会让“羞愧”这个词过脑子。我们在街上随手扔张废纸，心里还要动一下，觉得愧疚，可传一个和自己素昧平生的人们创作的电影、电视、歌曲以及他们的私人生活照，却连这种心动都不会有。这事是不是有点奇怪？

而假如让你从唱片店里偷一张唱片呢？假如让你把你不认识的某人的私房照打印了再散发给周围每个朋友人手一份呢？你还会这么干得这么随意吗？是不是这样做之前会想一想呢？

网络在提供共享可能性的同时，也提供了道德标准的隐形。人人都穿上了隐形衣。

在互联网驱动的庞大力量下，很多事实都在改变。例如，很多海外重要媒体都将最新消息在纸刊与网站上同时登出（这在几年前是不可想象的！新闻的独家性是媒体的生存之本）。又如，很多音乐人也在网络上开放自己最新音乐的MP3格式下载，以获得更多用户的支持。人们不得不去适应这种籍互联网带来的共享“风潮”所造成的事实现状。当然，内容本身的免费会导致其它收费形式的渠道被开发，这样虽然是皆大欢喜，但创作人需要有更大的压力和更多的商业眼光。

我们这篇文章要谈的不是个体网络用户的道德问题，我们希望让人们知道，“网络共享”一词背后隐藏着一个很大的误区。谈到这里，我们就不得不探究一下，所谓“网络共享”的本意是什么。

谈“共享”的定义

“共享”来源于英文单词“Share”，不过很多词在文化传播中都可能会改变原有的含义，今日中文之“共享”似已与原义不同，但要分析其源头，仍需回到最初的含义。“Share”有3个重要的含义，其一是某整体中的一分子，实际上英文中的股权就是用“Share”一词表示，以下例句更能让人增进这方面的理解：“If you want a share of the pay, you'll have to do your fair share of the work.（欲得报酬之一份，需先付出工作之一份）”；其二是一种交流，这个意思接近于中文中的

"分享"，例句"I'd like to share this software with you.（我愿与你分享该软件）"；最后它还有一种"公共使用"的意思，该含义在电脑上用得非常多，比如"共享文件夹""共享打印机"等。

基本上现在大家口中的"共享"就是来自于这三方面的意思，而且从表面上来看，后两种似乎被用得更多。实际上，若说起"共享"所受文化的影响，也恰是如此。

与"共享"关系最紧密的当是"共享软件"，"创造"该命名的人是鲍勃·华莱士，第一个"共享软件"是他所写的PC-Write。在他之前，还有两位杰出程序员——安德鲁·弗卢吉门和吉姆·巴顿——分别写出了软件PC-Talk和PC-File。这3个软件命名类似，但更本质上的相通之处，是它们都使用了一种不同于传统分发模式的营销手段，那就是利用BBS公布自己的软件，用户免费下载试用后，觉得满意就可付费。自从鲍勃·华莱士第一个使用了"共享软件（Shareware）"来命名自己的软件后，许多程序员都认同该命名，长期以往，"共享软件"就被公认为"使用Try Before You Buy（买前试用）营销手段"的软件。注意，它并不是指具备某功能特性或外观特性的一类软件，而是指使用某营销手段的一类软件，那么很多人肯定要奇怪：既然如此，那"共享"二字从何而来？答案是由于免费发布，拷贝又超级简单，所以用户觉得好，就会自发向亲友们分享该软件。

因此"共享"在这方面的含义是"分享"，来源于人们最朴素的相互推荐与交流的心理。但是这个定义还被混杂入了另一种文化因素，那就是"自由软件"。1984年，理查德·斯托曼开创自由软件活动，该活动的一个重要标志与特征是GNU协议与计划。在GNU协议下发布的软件，可被免费使用，亦可传播，还可修改，但若是你要将修改后的软件重发布，那么仍需保证新的这个软件也是一个GNU软件（即需Copy之前的GNU协议，又被俗称为Copyleft——你可以这样理解：发布前，请把同样的免费版权协议放到软件的左边或是首位）。25年来，"自由软件"在商业和自由之间几经摇摆，GNU协议本身也产生了进化版本，但总体来说，它始终坚持我们前面提到的第三种定义：公共使用。本质上"自由软件"是期待将部分人类资源"共享"（公共使用），让人们不必因版权的限定，而不断做重复的事情。从长远而讲，这应当有利于加快人类发展的进程，但我们同样也看到商业利润驱动所带来的强大动力，两相比较，谁更对整个发展有利，笔者以为尚无定论，但非常重要的一点，是它可能促进了公平。

为什么个人隐私在网络上可以得到随意的传播和"共享"？这是共享本质的体现吗？

这样，两个来源于不同方向的含义（商业营销性质的"共享软件"、自由公共性质的"自由软件"），组成了我们所日常见到的"共享""共享精神"。它们之间的相互抵触是明显的，于是，这几乎注定我们一定会在此事上纠缠不休。

看了这一章，我想我们都明白了"共享"这个概念的起源和发展。但不管怎么说，共享精神是分享自己的成果，不是分享别人的成果——我有好东西拿出来大家吃，这叫分享；而你有好东西，我拿过来大家吃，这是抢劫。

"我就是这样理解共享的" 共享时代里的一个个人缩影

在制作这篇专题时，记者采访到了一位资深网络工程师老杨。此人近10年来一直是网络共享精神的积极倡导者和信仰者，并且正是因为对这一概念的坚持，他一直在身体力行地从事着互联网工作。而他对于"网络共享"概念的认识，或许在中国的互联网行业中是非常具有代表性的。在他谈论自己对网络共享概念的理解时，首先讲起了他个人的经历。这种经历本身也决定了他对这一概念的理解——

从1997年开始我开始接触网络，所谓接触，就是用一56k速率的小猫，拨号接入互联网，从那时起我家每月的电话费比以前暴涨。那时候网上还没有太多中文站点，一般就固定去那么几家，我上网的主要内容就是泡聊天室，在聊天室里我的主要收获是结识了第一批网友，并大大提升了打字速度，后来又开始注册了好多聊天工具开聊，QICQ之类的，现在改叫QQ了。但是渐渐地，聊天聊烦了，到最后我经常用一首歌曲名来回答那些强烈要求与我见面的异性聊友们：相见不如怀念吧，有点现在的流行语"不要迷恋哥"的意思。

对上网的热爱使我拿起了书本，开始学习HTML和CSS，目的是给自己做个个人主页，那种认真与投入程度在学校里都没有过。没多久在网易的免费主页空间上就出现了我的第一个主页，那是我在网上的第一个节点。上面的内容是些我收集的网文，如当时很受追捧的痞子蔡《第一次亲密接触》等，还挺受访客们欢迎。在求职面试的时候，我捏着两页简历和一张5寸软盘，盘里存着的就是我那简陋的个人主页页面，当时的互联网行业就像桶刚被撒上点水的洗衣粉，正准备起泡泡但还没起太多呢。

正确的共享精神概念是同他人分享自己的创造成果，而不是未经同意分享他人的成果——那不是共享，那是抢劫

我如愿进了家网络公司，虽然不是做网站内容的，而是做主机和带宽服务业务的，但后来证明我还算幸运。一是因为工作需要我开始学习编程了，虽然只是些脚本语言，但积累了一些基本的程序基础，大项目做不了，简单代码的修改和编写还可以，学会ASP后给我的个人主页写了个小留言板，比以前免费申请的那个要漂亮多了。二是由于公司的主营业务，使我得以维护一些服务器和带宽资源，这些可是网络的基础资源，当时几百k的下载速度在大多数56k小猫上网的网虫们看来跟梦一样。对程序和服务器的掌握使我自然而然开始建立了自己第二个网络节点，有着独立空间和域名的真正个人网站。

一般认为所谓共享精神是互联网带来的，或者说是随着网络兴起而产生的，以我个人理解，其实这两个名词可以分开来说。

首先说网络，网络是通过技术搭建起的，一个较现实更为平等的交流平台，在我看来，可以说互联网是平的，就好像黑夜仰望星空，看上去所有星星都是在一个平面上，虽然有大有小，或明或暗，离你的实际距离有近有远，但在一个视角看来，它们都是嵌在一个无界的星空上，就像互联网，所有节点都在一个平面，这是一种在现实中无法体现的平等感觉。

"平"的特点也反映在网络传播信息的速度中，没有任何一个传统媒介，无论广播电视报纸，可以像网络一样迅速、扩散性地传播信息，像前两年发生的艳照门事件，或是今年发生的各种“门”事件，都能看到网络传播的力量。网络本身是不会有什么是非曲直观的，它只是个平台，或说是被人们利用的又一技术工具，任何个体都可以发布信息，比如号召慈善募捐、某人结婚了或生了孩子的消息，但与各类“XX门”相比，在传播效果上的差异，只和网民们喜闻乐见的程度相关，而与网络本身无关。

正因为这种平的特性，使人们能利用网络，跨越很多现实中的等级和界限，例如法律上或道德上的界限。我刚上网时混迹于聊天室，非常惊异于里面的热闹和混杂氛围，骂人的、刷屏的、磕牙调情的，恁多搞怪的ID泡在里面，用各类字符发泄着、表达着，而在现实中，这些ID后面所代表的多数都应该是举止正常的普通人吧。为了这个专题，前几天我又进了一间主题的聊天室感受一下，里面基本氛围还都一样，变的只是技术上的革新，视频加语音了，甚至聊天室里还有DJ show甚至Live sex，看得我感到非常无语。我想，无论是Chatroom、IM工具、社区BBS，在这些交流工具中，大多网民们表现出的，都是比在现实更张扬更放纵的一面，看看几年来一拨拨在网上风行过的，ONS、QQ、WOW、SNS……它们改变和正在改变着人与人之间的交流方式。

再说共享精神，早在网络兴起前，破解和分发商业软件的技术行为就已存在，还有开源和自由软件，关于它们的定义，我不再赘述，我只想强调其中这么几句：

WareZ是“不以赢利为目的纯技术组织……不赚钱，破解的游戏只用FTP上传以供下载，并通过BBS交流信息。”

0Day的主要目的是交换，完全是非商业化、非盈利、志愿的行为。

GNU通用公共许可证力图保证你的共享和修改自由软件的自由——保证自由软件对所有用户是自由的。

这些最初的定义，已经说明所谓共享是什么，它是技术商业化的对立面，是技术对商业的一种反抗，它所共享的多是破解商业化下的无形技术产品和遵循开源协议的程序源码，这好理解，因为这类资源易复制和分发，自由程序员们认为，优秀的技术和代码应该为更多人服务，不能被商业所限制。因他们这种行为而受到利益损害的，自然是传统商业链条上的相关受益者——可能是各级经营者，可能是商业程序开发者，而共享的受益者则是众多的终端用户，从商业角度来看，自由程序员们的这种行为是对产业链的彻底破坏，但对受益的大众来说，他们就是罗宾汉。

为啥会出现这种破解商业产品和免费发布的行为呢，我以为，一是由于自由程序员天然的技术优越心理，而作为需求方，还要加上人类永恒的取巧之心。二来如果看看商业社会本身存在着的那些弊病，垄断、暴利、分配不公，商业体系从来就不干净，而且永远不会纯洁，所以与之制衡的共享精神也必然会存在，而互联网络对于共享和共享精神来说，是天然的和最好的传播平台。

2000年起，我的个人网站开始推出FTP服务器下载。因为我最初

不，这不是一个20世纪七十年代摇滚乐队的合影，这是微软公司早年创始者的全家福，其中后排居中者及即为鲍勃·华莱士（Bob Wallace），第一个使用了“共享软件”（Shareware）概念的人（右图）

利用公司服务器搞的网站是以BBS论坛为主的，而当时我已经习惯泡在几个大论坛了，自己有了空间当然要搞一个。用了一套开源代码的Perl语言程序建立，自己对源代码作了一些修改，论坛内容是以发布和下载ODay影视资源为主，还是得益于公司优厚的带宽条件，我建了个FTP服务。于是，前台BBS内容推广，后台FTP资源支持，再加上本人到混迹的几个论坛发点广告帖，很容易就招蜂引蝶来一批下载狂人，这可以算是我的第二批网友，很多关系都维系至今。现在笑谈当时，说那时很多论坛都对资源加限，而我那竟然有那么好的不加限FTP，于是就追过来了。

下载其实和聊天差不多，都是挺初级的网上行为，个人认为，因为随着上网条件的改善，下载只会越来越方便快捷。上网的目的还是在于交流，是与人的交流，我的论坛很好的实现了这种交流。一帮注册的老ID渐渐形成了一个小圈子，整日在坛子里泡着，磕牙聊天打情骂俏着，我每天上班的第一件事就是打开页面看看论坛运行的正常否，多了多少新帖、FTP带宽怎么样。逐渐的，会员多了，FTP下载的连接也多了，机器不够用了，和很多社区做的一样，我们也搞集资，买硬盘，加挂硬盘还不够用，再集资攒机器，那段时间是我网络生涯中最热闹的时光。

我开网站和FTP服务器，FTP里的影视资源、DivX高清之类，多是社区会员从其他几个大论坛FXP过来的，那几个大坛子，也是各自高级会员从海外的0Day Topsite FTP拖资源过来，在这种传播链中，资源就是这么一层层发散式传下去，中间没有涉及到金钱和商业，如果要说有得利，那就是我的社区因为有这些资源存在而得到了更多的人气，社区会员们得以欣赏到到了好多片子，而在FTP间FXP的搬运者们，都是混迹于几个大社区的，并在里面得到了高级会员账号和VIP待遇。

事情总有潮起潮落的，热闹后必然会碰到问题，这也是很多中文社区都经历过的。在2003年前后，整个网络业都进入了萧条期，泡沫破了，网站公司一家家倒下。处于产业链底层的是主机和专线业务提供的从业者，老杨所在的公司当然也会被波及，公司开始拖欠工资，机房也快被封掉了，他的论坛的服务器当然也是放不住了。有一天老杨进到公司的机房，找到他和网友们集资购买的服务器主机，把它带回了家。没有了机房，他的论坛只能暂时挂掉。 随后的时间是一番辗转，他希望能把自己的网站重新开起来，于是四处找人借空间，放到东北又搬到江浙，但都没能放太长时间。而一次次开放又挂掉，这使曾经辛苦积累起来的会员们已经没有兴趣再追随着他的社区跑。每次网站搬家，他只能通过聊天工具通知几个相熟的会员网友："喂，我又搬到这个地址了，快来啊！"但一切早已风光不再。老杨这样描述他后来的情况——

当我下决心自己花钱买个服务器做主机托管时已是一段时间后了，之所以这么做已经不单纯是为了提供个下载空间或社区BBS供交流了，下载手段上，当时BT和电骡技术已然兴起，FTP早已不流行，而且挂了太长时间，我也已经失去了很多ODay资源提供者。重建网站完全是为了我个人，因为我的网站已经是我生活中的一部分，无论有无资源，无论有多少访客，我只想把它建起来，使我的生活完整。

资源缺少原创，网站和FTPer只能成为资源的中转和搬运者，太多的资源使人气旺了而硬件配备跟不上了，当时解决方法无非两种，一是限制人气搞会员制，二是集资提升硬件。对资源加限搞会员等级制，有的社区搞的是收费会员制；集资买硬件更是直接涉及到了钱，很多站长们一腔热血，号召会员集资买机器或租用机房带宽，虽然无可厚非，但最后在资金的使用和监督上很容易出问题。而有的社区更是出现完全有违共享精神的"内乱"，社区管理人员与盗版商勾结，把资源出售，成为盗版商业链中的一环，并从中牟利。几年来我听闻的的网站内讧事件一再发生，当时红极一时的niuguo、silu等社区都经历了分裂，而根源都是在"钱"字上。

现在应该是我在网络中的第三或第四个节点了吧，国内的网络环境终究不如国外，在软硬件和性价比上都是。所以我已把站点搬到了海外，又注册了几个新域名，有社区、画廊、博客，每天上去看看，更新着维护着，就跟吃饭上厕所一样，现实中日子本就是这么继续下去的，我的网络生活当然也一样，日复一日，有起有落。

最后还是要说说对"共享"这俩字的看法。国人往往只重视到第二个字，有时候我也怀疑，对于既不喜欢规则也不喜欢遵守规则的我们，这样的网络环境是否能实现真正的网络共享精神。还是归于那个

理查德·M·斯托曼（Richard M. Stallman）开创了自由软件的活动概念

当我们从网络上分享他人的电影、MP3和破解软件时，我们是否在无形中扮演着一个这样的索取者甚至是偷窃者的角色？

主题，互联网是共享的天然平台，这几年太多的社区网站消失了，而共享是不会消失的，技术永远是推动力量。当FTP逐渐式微后，PT站出现了，伴随BT和eDonkey、eMule的下载方式，现在可完全忽略上传下载间的区别，所谓P2P下载，已经可以实现为群对群，共享间每一节点即是上传者也是下载者，站长们不用在充当单纯的资源搬运工角色，社区用于交流，资源作为种子用于发布。技术上的发展，使我们更能理解这种共享理念。回溯互联网的诞生，那是美国几家研究机构，为了资源和信息共享而构建起来的，是否可以说，正是因为共享和交流的需要，才产生了互联网呢？

在对老杨的采访结束时，笔者问他，对于一个普通网民而言，他又该如何在网络生活中贯彻自己的共享原则呢？老杨表示说：“你可以把你看到的新闻、你认为身边发生的、对的或不对的事情，分享到网络上来，分享你的观点和看法。使错误的现象不被掩埋。”他想了想，又说，“如果说现在最实际的网络共享精神，就是如果你打开BT软件，看到资源下载100%完成时，请不要急于删掉任务，做一会儿种子，独乐不如众乐，作个有种的Netman。”

“共享”是一个中性词　网络共享、隐私保护和相关权益

如果说网络共享在网络工程师老杨的心目里，是一种基于令人兴奋的技术背景下人人共有的美好梦想，那么在法律界人士的眼中，“共享”则未必是网络时代的特有产物。它更多意味着的是一个权利和义务的问题。一切权利都是建立在不妨碍他人享受自己的权利的前提下的，也就是说，你有权半夜大声唱歌，但是不能妨碍别人休息。一位法律界的人士是这样看待网络共享的概念的——

随着互联网的普及和发展，引申一步说，随着IT行业的发展，人们在享受这一影响全球的高科技成果的同时，也遇到了越来越多的问题。比如软件著作权的确认和保护、虚拟财产的认定和归属、个人信息的保护等等，最近，这些问题当中最引人注目的无疑是“人肉搜索”及其背后的相关权益的保护问题。这是个“时髦”的话题，不少人参与了这个问题的讨论，似乎一时也没有个结论。当编辑拿“人肉搜索”当成一个莫大的争议来考验我的时候，我的回答既快速又肯定——这没什么好争议的！

接下来就谈谈我个人的看法吧。关于这个话题，少不了要扯上法律法规，但我不想过多地引用法条，那样既生硬又晦涩，就让我们尽量用简单的智慧和平铺直叙的思路来看待这些问题。

互联网给人带来惊喜，改变了我们所有人的生活。有了互联网，信息更加通畅，工作更加方便，娱乐更加丰富，生活更加多彩。但互联网带给我们什么从未发生过事情或从未产生过的东西吗？没有。这就是我要说的核心观点，互联网上的所有内容在实质上并非因互联网而存在，它们早就在那里了。我们每天看着互联网上传来的消息：某主播婚外恋了，某歌星吸毒了，某小民恶搞某导演的大片了……所有这些信息背后都是由来已久的社会问题，互联网只不过将它们展示出来而已。回过头来我们再看看刚才说的那些个争议和问题就不难发现，其实这些问题早就存在，互联网只是将它们包装成了另外一个样子而已。

苹果公司的iTune首页，这里下载的音乐程序都是得到唱片公司或艺术家本人授权的，要得到这些音乐，你需要付费

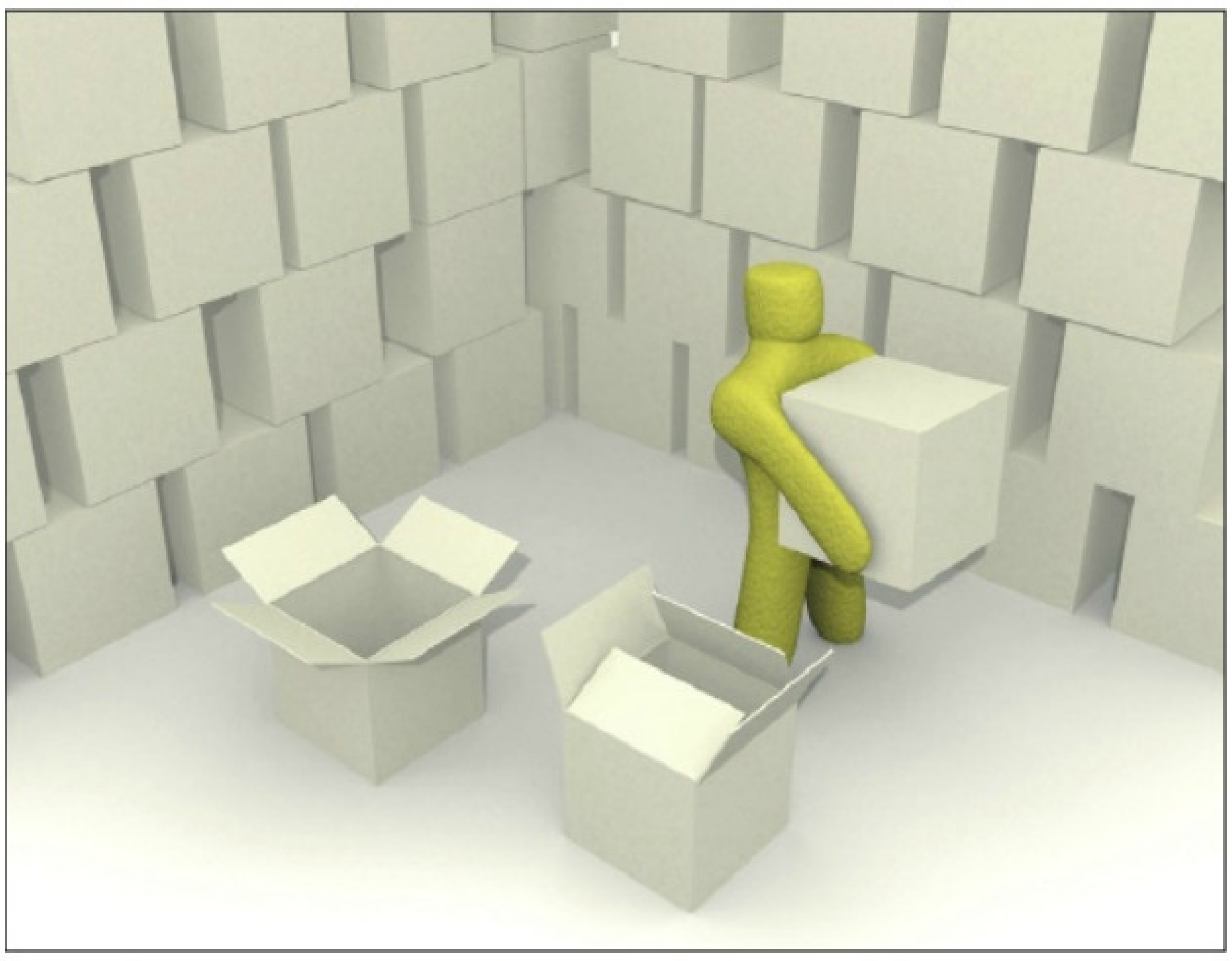
但凡争议，通常就是两个方向：定义不清或结果不明。互联网引发的争议通常属于前者，换句话说，就是因为互联网的出现让原来某些问题有了“网络”这个外衣，让人一时半会儿难以界定其界限。就以早些年经常出现的软件著作权问题为例，在IT行业发展到一定规模之前，软件著作权的问题没有暴露出来，直到越来越多的软件及其开发者需要得到保护，于是人们开始意识到它的重要性。从著作权上讲，软件和小说、乐曲、电影、图画并没有本质的区别，它们都是因著作权人的作品而产生，都拥有一系列相关的权益。只不过软件是IT行业特有的作品，其产生、保存、复制、发表、授权等方面和传统上的作品有具体上的不同，如果用以往的《著作权法》来套用显然会不合适，因此必须出台专门针对软件的著作权法律法规，这就是《计算机软件保护条例》。虚拟财产的认定和归属也遇到了同样的问题。由于虚拟财产的不确定性和归属争议性，以致人们难以用以往的财产权概念来套用，这也是典型的定义不清引起的争议。虽然虚拟财产问题目前还没有最终解决，但我相信随着相关法规的出台，问题会

这些来自国外网站的共享提示充分显示了他们对“共享”概念的看法——共享就是共享软件的Try before you buy模式，同时，共享不意味着随意拷贝和传播

迎刃而解。

总结前面所说的软件著作权和虚拟财产权问题，我们可以发现，这两个议题同属于旧议题在IT/网络环境下的新的定义问题。具体来讲：著作权保护问题一直存在，现在只是具体到了软件的著作权上；财产权保护问题也一直存在，现在只是具体到了虚拟财产上。二者之所以会引起争议，主要是因为软件作品和虚拟财产具有一定的特殊性，不易准确适用传统著作权和财产权的相关概念。只要立法明确相关定义，再针对相应的特殊问题做特殊规定，软件就和普通的小说没有太大区别，虚拟财产也如同实体财产一样明确了。

现在，终于要说到正题了！说了半天软件著作权和虚拟财产，我无非是想表达，很多因互联网引发的争议看上去很“时尚”，其实本质上并没有什么新鲜的。如果说软件著作权和虚拟财产权还或多或少还有点独特性的话，那么“人肉搜索”及其引起的公民个人信息保护则是毫无新意的问题。现在，有很多人都在讨论这个本无争议的课题——“人肉搜索”是否合理合法。“人肉搜索”披上网络的外衣之后就变得这么神秘了吗？首先我们应该抛开行为现象去观察背后的本质，也就是给一个行为定性的依据。“人肉搜索”并不因为它的环境、主体或技术性有任何超越其他行为的质变，这就好像用木棒杀人和用激光剑杀人并没有本质区别一样。“人肉搜索”是先通过网络去收集某个人的个人信息，这个收集过程可能是合法的，也可能是非法的，然后再通过网络把这些信息散布出去，这个行为也可能是合法的或非法的。合法与否完全根据行为人的主观意向、行为和结果来判断，所有一切并不因为网络而变得多么特殊。因此，笔者从来不认为判断“人肉搜索”是否合法有任何难度，只要稍有法律常识就应该知道，（简单地说）不管采用什么方式，未经允许散布公民个人信息并对公民造成实际损害了，这就是非法的。



大多数时候，我们只是个网络上的索取者，我们不是共享者

“人肉搜索”这种行为往往出现在网民希望伸张公正的时候，但这种行为和蝙蝠侠行侠仗义一样，其本质不过是一种私刑

然而事实上，“人肉搜索”确实在人们当初引起了很大争议，这是为什么呢？原因在于“人肉搜索”的背后事件的争议性。当“宝马车主闯红灯撞伤行人”之后网民“人肉搜索”了这个车主；“中学教师体罚未成年学生”之后网民“人肉搜索”了这个教师；“母女俩当街侮辱乞丐”之后网民“人肉搜索”了这对母女等等……从某种程度上，“人肉搜索”代表了“公愤”，甚至带有点蝙蝠侠式的黑暗公正。对于“人肉搜索”的争议一半来自对背后事件的争议，另一半是人们对“黑暗公正”的质疑。从意外的经验和法治原则出发，任何“黑暗公正”都是要不得的，对于社会暴露出种种缺陷，我们应该用体制去解决它，而非私刑。

最后，再说一点关于网络信息共享的观点。任何人都有权利在网络上共享自己的私人信息，同时，其他人也应当在当事人允许的范围内合理使用这些信息。一个人告诉你他的电话号码，并不代表他让你把这个号码放到租房网站上去。也许有人会狡辩：他也没说不让我放上去啊。放心，如果法律连这么低劣的狡辩都不能压制的话，这个世界早就乱套了。

尾声

我们试图从技术本源、生活情感和法律的角度谈网络共享精神的本实，其结果可能让很多人感到失望，因为共享的本质和自己所想的不太一样，而对于其个人来说又没有多大意义。就在我们阅读这篇文章的时候，数以亿计的电影、音乐、游戏和他人的裸体照片仍在网络上传播着。而有能力创造价值，并将这种有价值的内容分享给别人的行动，也在同时展开着。但最起码，我们会知道，我们做的很多事，实际上和网络共享的概念和精神都不沾边。我们大多数时候，只是个网络上的索取者。P

本栏目各文中出现的所有网络链接将在大软地盘（bbs.popsoft.com.cn）置顶帖中登载

免费，趣味，网络大学校课程记

■北京 温晓

网海茫茫，信息如山倒，资源尽汪洋，一去网络深似海，从此学习是路人……且慢，终日上网，不管是聊天还是泡论坛，说来说去总那么些闲话，总有腻烦的时候，咱们也总得有些收获吧，放着那么些个好东西都过眼烟云了，未免太可惜啦。事实上，只要认真搜索一下，就会发现，网络是一个用来免费学习的好地方，不但没有学校里的刻板，而且很多过来人会泄露出老师都不会教的天机奥妙，不但简便易学、图文并茂，重要的是没人留作业！因为那些教程都足够好玩得让你忍不住天天去练习了，一点都用不着被强迫。你的“同学们”往往来自五湖四海，年龄也参差不齐，甚至可能职业都不同，但绝少有人摆出一副老前辈的面孔刺激人，要是机缘凑巧，网站上还会定期或不定期举办线下聚会，大家到现实中一起切磋或者吃喝玩乐，真是妙处无穷。

上网学习还有一个最大的好处，那就是可以告诉家长朋友以及自己：我们真的有在网络上认真学习（这样就不会心中不安啦）！当然，不要担心网络上只是一些教案的简单复制，如果你寻找的途径正确，完全可以做到学比玩都开心。本文就要介绍一些实用好玩的网站给大家，如果聊天看视频都累了，就来这些地方做个活跃分子吧，宝山不会让你空手而回的哦。

基础课：美术

画画是很多人从小的梦想，但如果专程去上职业的美术班，不但收费昂贵，而且也不见得在最后画出自己想要的画，现在有了网络就方便多了。

严格意义上来说，绘画是一项非常个性的技能，一味模仿别人是很难学到真髓的，它不像做饭可以看菜谱，也不像编程有逻辑程序，大部分技巧都是看得见摸不着的东西，但是它并不是无章可循，只要投入其中，完全可以通过参照各家之长悟到属于自己的风格。网友DYY现在就职于一家广告公司，业余时间会给杂志画插画和封面，也算是小有名气，她开始接触画画已经是在自己大学毕业以后的事情了。“如果上高中就开始学习当然更好，可是艺术学习什么时候开始都不晚。”因为工作以后可以自由选择想学的东西，DYY在上班之余，爬到了火神网上，一下子就被里面缤纷实用的CG展示和技术所吸引。“从此不可自拔，我差不多每天都要花四五个小时泡在里面，跟大家交流线稿和上色技术，就这样两年以后，水平有了连自己也不敢相信的提高。”

动漫网站的首页充满动感

DYY提到的**火神网**（http://www.huoshen.net/）是一家优秀的动画漫画垂直门户网站。其中作品区聚集了2000多位高水平动漫人的60 000多幅单幅作品和大量四格、短篇、连载、Flash作品。这里的论坛人气非常火爆，无论是已经成名的作者还是新晋的画手，都可以找到无数同好随意交流。最好的学习办法是先注册一个账号，进入论坛先看看一些关于基本技巧的常识帖，再到涂鸦墙上测测自己的水准，横向对比一下判断自己处于哪个水平。说起涂鸦墙，这可是火神的一个招牌，也是最好玩的地方之一。打开涂鸦墙，就可以看到一个提示框，问你要建立多大的像框，选择适合自己的大小后，马上出现一个十分类似电脑绘图板的东东，但是这个要比绘图板功能强大多了，不仅可以用鼠标任意涂鸦，而且你每一笔涂鸦都会被记录下来！哪怕是一根线条，一次涂写都会被记录在案，如果看到哪位高人的涂鸦厉害，都可以去一点点参照人家的绘画过程哦，而且给自己的画面设定密码之后，还可以任由朋友来进行BT

一个好的绘图板对学习绘画至关重要

Q和笑八仙的作品

改写，很有趣！

火神网最出色的特点就是深埋在水中的能人超级无敌多，一直封印着你绘画大能的那个问题，也许哪天就被人指引而豁然开朗，顿见桃源。“我之前就一直被自己的配色所困扰。”DYY讲道，“不知道为何总是看上去十分刺眼，一点儿也不柔和，后来把自己的画拿到论坛上给大家看。有人回帖跟我讲，一定要先确认重点色，再注意颜色的平衡，也就是颜色的强弱、轻重和浓淡，而不是把所有的颜色深浅都平刷出来。我回去马上改善了自己的配色习惯，情况一下子就好了很多。”

事实上，像DYY这样的新手在学习过程中遇到的问题，在网络上都可以得到很好的解答。而且网络学习最重要的是不受地域和身份的限制，完全不用顾虑到其他因素，这里只有纯粹的爱好和对美的追求。

在动漫画绘制之外，网络其实还提供更广阔的学习空间，比如各类美术软件的学习及平面和立体设计等等。这些听上去很玄妙的学科，在网络上学习更有它的便利之处。**5D多媒体网**（http://www.5d.cn/）就是这样一个地方，这里的软件技术非常全面，教程丰富多样，而且图文并茂，基本上用实例来教授疑难问题，非常适合初学者按部就班地学习。网站的设计板块更是网站精彩的部分，很多作者都拿出了自己的作品供大家参考，甚至将设计的过程也一步步展现出来，简单易学。有一些职业设计者开办的讲座视频，也可以在这里找到。比如在网站的首页上就有专家讲堂，分享专家讲授Dreamweaver软件进行网页设计的视频。视频在线播放的速度很快，简直就跟手把手教的没什么两样，万一有实在弄不懂的地方，论坛上自然也潜伏着无数高人等你去求教。

在大二的时候，本是物理系学生的波普意外地迷上了Flash，他第一个找到的网站就是5D。“那个时候没想到这里就有这么齐全的教程。后来我不仅精通了Flash，还‘顺手’在这里学通了Photoshop和Illustrator。最棒的是5D不靠一套教程吃遍天，很多网友会主动上传分享各种教程，互动性非常赞。我以前去书店买过那些又大又厚的教程书，写的都特别没意思，还死贵死贵的，看了就没有学的欲望。论坛里就不一样了，大家都抢着学，生怕落在后面，别说偷懒了，你落后一天，晚上睡觉都不踏实！”就这样，波普在大学里整整偷学了两年设计和绘图软件，“现在到外面接个朋友的活很容易，要是遇到了困难，还可以直接到论坛上找人给支招。看到那些刚入道的新手，我就想起来自己的从前，不由自主就跑去给人家答疑解惑啦。”波普的Flash如今在好几个网站上都有不错的点击率，他虽然学的是物理专业，但看上去改行是势在必行了。“我就想做新一代的中国动画导演，可能时间还需要一些，但有网络就不担心没人给自己指路，前面永远亮着灯。”波普的信心非常足。

设计出这样的图书，算得上达到专业水准了

总体来说，在网络上学习绘画和设计，重要的是选择比较权威的专业网站，这些地方的人气旺，对你的作品评价也多，而且都是内行。如果想要进一步学习，一定要加入论坛主动和老鸟们交流。网络学习最具特色的地方就是回馈及时，你今天交了作业，会有十几个几十个上百个老师同时给你批注。这些人当中，那些职业的业内人士给予的指导更是宝贵，很有可能你就会成为一脚踏上艺术之路的那个幸运儿呢。

同类网站推荐：

闪吧：http://www.flash8.net/

中国插画网：http://www.chahua.org/

Flash动漫：http://www.flashdongman.com/

艺术中国网：www.artcn.cn

活动课：体育

说起体育运动，大家都一定认为这应该是在户外抛洒臭汗的热辣活动，在网络上难道有学习的必要吗？是不是会纸上谈兵呢？答案是No！各种运动当然可以通过网络来进行学习和提高，特别是在视频发达的今天，在网上学运动那

更是便宜又方便。如果掰着指头算一算，一个普通的游泳班，学习8次就要收费300块。如果迟到了，听不到老师的教诲，也不会退钱，实在是很不划算。网络学游泳就没那么麻烦了，免费的不说，什么时候想学就什么时候学。下面便以几项大家平时都很容易从事的运动为例，介绍一下怎么通过网络来学习。

说起来最适合各年龄大众从事的运动，游泳一定要算一个。而且这项运动可不仅限于夏天，一年四季，只要不是特别严寒的冬天，都可以从事，尤其现在的游泳馆保暖条件都不错，就算外面天寒地冻，里面也一样游得热气腾腾。最让人满意的是，游泳对关节要求不高，如果力量不足，也可以学习在水里飘着，还不用担心流汗需要回家洗衣服，又可以健身还能把皮肤保养得很好，真是一举多得。在网上学游泳，最简单的就是：看视频！

以**悠泳网站**（http://bbs.chinaswim.com/）为例，这里有非常齐全的泳姿分类，无论你想学什么，都可以直接点击进去观看，游泳教学视频多

游泳网站的内容，既有专业的泳姿指导，又有各地的水友活动

数是由国家运动员直接示范，非常专业，而且还有刚过去不久的罗马世锦赛上的视频。视频中无论是打水技术、转身技术、换气技术等，都有极专业的点评。有些网友们还会把自己的游泳视频拍下来上传，供大家学习或者指正。网友丽丽是一名大学生，之前因为学业繁忙，除了蛙泳之外都不太会，游得比较一般。“但是新交的朋友们有不少是游泳高手，看他们去游泳池聚会玩接力我心痒痒的，可是我又没什么耐心坚持游泳班，所以就到网上下了一些视频来看。以前一直因为害怕从来不敢仰泳，但是视频说的非常精到：只要你大胆地放松颈椎，身体就会自然而然地漂浮起来，我回头在泳池里试了试，还真的这样。再稍微被朋友指点一下，一下午就学会了仰泳，把他们吓一跳，说我怎么突然开窍了。”现在的丽丽正在论坛里学习转身技术，每次游泳都要秀几手她从论坛视频里学来的东西，颇能让周围人羡慕一番。现在她和朋友们都集中在论坛上，跟同城游泳爱好者一起拼游泳卡，集体玩接力再也不是问题了。

在游泳之外，大家可能更关心陆地上的球类运动。以一直火热的羽毛球为例，这项运动简单好玩，真正钻研进去对技术条件要求却很高，对人的柔韧性和速度感都有很大提升，如果练习得好，还可以健身减肥，拉长肌肉，使我们的身材个个窈窕健美。这项运动要是只在楼前空地上随便打打似乎并不需要太多知识，可要是隔着网子按照正式规则来，有些人可就要挠头了。羽毛球班的收费更是贵得吓人，一个六人小班可能要收费600元到1200元，加上场地费和球费真能把人愁死了。但我们不怕，我们有网络！羽毛球的教学视频在网上流传得非常多，但是怎么看，看什么，就要求助专业的网站了。专业的羽毛球网站还有一个重要的功效，那就是教给我们怎么挑器材。那些几十块钱一把的拍子还是在水泥地上打打就算了，要想比赛获胜就一定要选一把适合自己的。有时候贵的拍子不见得就跟你合衬，适合入门者的拍子只需要100元左右就可以了。

在**大傻羽毛球天地里**（http://www.dsyq.com/），不但拍子，连球鞋、球衣等都有细致的推荐。如果你是力量型的，就建议你选择拍头沉的拍子；如果你肌肉没那么发达，可以选一把更加匀称的轻拍……这些实用的知识马上就可投入实际生活中，哈哈，这下可不会有人说你小白啦。

小半是天津一所大学的学生，他是大三才开始接触羽毛球，可是借着学校网络之便，他一口气把全国的羽毛球论坛都逛了个遍，而且在同城找到了很多俱乐部，他就这么背着拍子按照论坛上的指点一家家找过去，每次打完了球还要写出比赛心得在论坛上发布，再重新比对球友们的回帖来回忆之前的失误，不知不觉，在羽毛球上的功课做得十分充足。现在的小半，已经在天津市高校羽毛球联赛中和队友夺得过冠军，在各个业余俱乐部都有点名气。对他来说，网站起到的作用一点也不逊色于现实中的训练：“训练不是一个人闷着头练，特别是业余爱好，一定要走出去跟人交流。网络提供了这种便利，而且还可以避免你走很多弯路。我认识的不少同学一开始连拍子和衣服都选不对，但网络一开始就教给我应该怎么做，我很乐意把这些经验传授给同学们。随着时间推移，找我的人越来越多，现在我干脆开始做羽毛球用品的代理生意，既结交了朋友，又满足了自己，真爽！”

参加比赛是提高技能的好办法

同类网站推荐：

羽毛球迷网： http://www.badmintonfan.com/

恶人谷羽毛球论坛： http://www.at700.com/

小鱼儿乒乓网： http://www.fishtt.cn/

精英乒乓网： http://www.pingpang.info/

绿野： http://www.lvye.info/

51游泳健身论坛： http://www.51swim.com/

提高班：外语

如果现在问一个对网络还算经常熟悉的人：你上网最有可能学习的是什么？80%会得到这样一个答案："学外语呗。"没错，网络在学习外语方面，有它最得天独厚的条件。在这里，不用愁眉苦脸地对着一堆试题，也不用苦苦按着一本单词书从A背到B，网上的教学形式更活泼，更人性化。如果我们键入语言+学习网站这些关键字来搜索，那可真是铺天盖地，到处都是语言教学网站。不过一些阅读网站和语言博客只能用作平时补充材料来用，系统地学习还是要求助于专业的综合网站。**沪江语言学习网站**（www.hjenglish.com）就是这样一个地方。创建于2001年8月的沪江网是目前中国最大的外语学习门户网站，也是中国外语学习用户数量最多的专业类互联网企业之一，目前已经拥有英语、日语、法语等品牌分站，特别是它的日语分区很有特色。作为一个小语种网站，沪江提供的是多种多样的学习体验，因为日本动漫文化在国内为人们熟知，网站就抓住这一点，把语言学习和我们日常看的动漫结合在一起。

沪江网的招牌沪江日语互动性很强

在沪江日语只要注册一个账号，就可以享受大部分的服务。如果你能持之以恒地坚持学习，增长积分，可以用积分换来很多很多重要的资源。比如说，在沪江很多日语爱好者都开办了语言电台，有人专门教唱日语歌，有人专门介绍日语经典动漫对白，这些节目期数多了，就能攒成一个非常实用的学习包，放在网上供人下载。如果你没能及时收听，只要付出积分去够买这些压缩包就可以了，包你一期都不落。

Apple当年在学校，日语只是他的一个业余爱好，程度也就是到认识假名而已。后来走出学校他后悔了，怎么当年就没能好好学日语呢？社会上的日语学习班可要昂贵的多，就算大优惠，也要上千元一期，等学到日语一级的水平，至少要扔进去五六千块钱，实在是受不了。可是他接触了沪江之后，立刻觉得其实一分钱不花也可以学好日语！在积极跟大家在论坛上讨论了几周之后，他的积分就够买一套完善的日语教程了，不仅有详尽的文字，还有发音标准的课文朗诵。要是实在学得腻了，就把网上的日语卡拉OK下载回来，对着屏幕一顿高唱。"等跟朋友进了KTV，把他们都唬得一愣一愣的，还以为我日语特别流利了呢，其实我就是进行了唱歌特训啦。"说到这里Apple不免有些得意，"网上免费的教程可多了，还会有很多前辈替你鉴别好了，哪些教材好用，哪些教材枯燥，哪些教材最适合应付考试。有了这些经验，学习起来容易多了。外面的培训班老师才不会告诉你这些呢，他们就让你买了他们的教材学了就完了，管你喜不喜欢。"

Apple的学习工具简单而效果不错

有了沪江网络的帮助，Apple的日语学习一日千里。不久前他打电话过来报告，已经顺利报上了日语一级考试的名，准备一鼓作气把证书拿下来。"我可是真正的一分没花喔。"他沾沾自喜地说。这个时候，他已经准备好去日本旅游看演唱会了，因为语言对他再也不是问题。"如果有机会，我就去把法语也攻克下来，学习本来就是一件很开心的事情嘛。"

事实上，除了人人必学的英语之外，各个小语种都有非常成熟有趣的网站。以大家不常见的俄语为例吧，**俄语娱乐综合论坛**（http://www.china-lesha.cn/index.php）就是一个综合介绍俄语娱乐文化各个侧面的大论坛，这里不但有各种俄语电影的推荐，还有俄罗斯流行歌曲排行榜。俄罗斯是一个文化传统深厚的民族，虽然在生活中我们很难听到俄语，可是在这个论坛上你可以充分嗅到这个伟大民族原汁原味的现代气息。而且让你绝对想不到，俄罗斯也有穿越题材的电影，还是几个痞子小青年穿越到1942年的列宁格勒，参加血与火的卫国战争！怎么样，想不想看一下呢？论坛中提供非常完善的双语翻译电影下载，如果你有兴趣学习俄语，绝对是捷径一条。而且身材爆好的俄罗斯流行歌手大姐姐们，一样可以让你领略到不一样的欧陆风情，歌声同样曼妙动听，歌词可是在有诗歌传统的俄罗斯土地上孕育出来的，听上去格外有韵味。

同类网站推荐：

和风日语：www.jpwind.com/

法语学习网：http://www.frstudy.cn/

德语网：http://www.deyuwang.com/

法语学习网

和風日語 http://www.jpwind.com

劳动课：烹调

有那么一句老话："食色性也"。我们上网如果老学那些正儿八经的技能，就算好玩也难免审美疲劳，在累了的时候学学怎么做点好吃的犒劳自己的胃口吧。电视里那些看上去轰轰烈烈的烹调班就算了，动辄上万元的学费可不是我们喜闻乐见的，而且我们也不用去学那么复杂的做菜方式。中国菜虽然讲究色香味，最重要的还是好吃就行！万一将来出国，烧一手好菜可是不得了的本领，避免自己挨饿，还能以此结交更多朋友，说不准就开个饭馆儿赢取创业第一桶金子……

学习美食，优先推荐的就是各类精美的美食博客。在美食方面综合的网站虽然有全面的优势，可大多数网页看上去像是菜谱罗列，而且没有可操作参考的图片，实在太不方便啦。但博客就不会有这个问题，不但都是实地操作出来的经验之作，而且还会附上过程图，比如说**“好吃嘴”**（http://blog.tianya.cn/blogger/view_blog.asp?BlogName=hzfwz），博主是天涯上的美食姐姐“花绽放”，她定期会在天涯上发帖，详细地将自己所有做菜的过程一步步都公布出来，供大家参考。版友们只要是照猫画虎，基本上都能做的不差。

“梅子写食日记”（http://plum.blog.sohu.com/）是一个非常写意的私家菜博客，博主梅子每一道菜都是为了家人所设计，不但有制作过程，还有试吃者的反应，更是有无数做饭时的秘闻趣事，看得人欲罢不能，非要自己动手实践一把不可。

同样开设了美食博客的玫瑰，平时生活里是个大大咧咧的人，最喜欢做的事情就是宅，不过照她的话说，宅也要宅得舒服，所以做一手好菜是必须的，在家里挨饿的话，她宁可出门。一开始，她只是应馋嘴朋友之邀，在博客上公布了煲汤的办法，但朋友们看得津津有味，一定要她再多写一点儿，于是她干脆开了一个专门的栏目，每个星期都公布一道自己试吃成功的新菜。从最开始的简易酸梅汤、冬瓜汤开始，一直到更为复杂的桂花蜜汁排骨和香辣猪蹄，从一开始的原料收集到最后的成品，巨细靡遗都有图片，经常把朋友们看到一个劲儿喊饿。用玫瑰自己的话来说：“看着你们喊饿我感到很有成就感！所以我要努力地学习新菜然后不停地更新……”于是，她本来私人化的博客，因为美食引来了很多认真好学的朋友，真是意外收获。“看着他们不停地发布留言，我也有动力不停地去学习。我还曾经自己在厨房里试制过面筋，结果弄得到处都是面粉，不过过程真的好愉快，看到成品出现非常感动，当然我会记得提醒大家不要重蹈我的覆辙。”

菜鸟和土豆泥的美食博客

好吃嘴的博客就是一本烹饪教材

在博客上学习美食制作，最大的好处就是不用担心取材问题，因为博客来自于民间，大家买到的都是随处可见的食材。用手头现成的材料做成美妙的食物，绝对是一件赏心乐事。平时在饭店里觉得好吃但是又不明制作方法的菜肴，只要在网上搜索，都可以找到仿制的做法，而且很多博主还会因地制宜进行改良，做得更适合当地口味，这就是更高超的手段了。如果自己是一个有口味禁忌的人，也不用担心，网上的资源无边无际，总有一款满足你。以不吃肉的朋友们来说吧，**“笨鸟和土豆泥”**（http://blog.sina.com.cn/veg）博客中分享的都是清淡的素食：解暑的饮料薄荷冰莲子、爽口的凉菜麻酱茄泥、好吃的咖喱南瓜等等，博客上都有着手把手的教程，配上令人垂涎欲滴的图片，真想立刻就尝试一下。如果你在制作中遇到了问题，还可以随时在博主的留言板上提问，一般都会得到非常详尽的解答。网友blue曾经试着在网上学习最简易的绿豆酥糖的做法，但发现酥糖无法从器皿中取出，经大家提示他才意识到应该在器皿上事先垫上一层塑料垫来隔离，他表示“下次可不会犯这种愚蠢的错误了。”博客中，博主们都会很贴心地公布美食小贴士，让大家避免犯同样的错误 。

如果你顺利通过博客学习做出了好菜，别忘了也放上照片与大家共享，这样才可以让更多的人享受到美食的快乐，谁让我们的国家就是个美食的国度呢。

同类网站推荐：

胖星儿：http://blog.sina.com.cn/u/1494856974

猪婆婆：http://popobag.blogbus.com/

文怡的美食厨房：http://blog.sina.com.cn/wenyi

蝶儿之家：http://butterfly-home.blog.sohu.com/

桔子爱生活：http://blog.sina.com.cn/zouczou

选修课：技能交换

说了那么多学习技能的网站，但有一个共同点，那就是都需要自己去虚心学习，是单方面的“取”，可是现在有一类网站可以让你把自己的技能也贡献出来，交换别人的技能，超级好玩！这就是当下正火的“技能交换网站”。在**技能交换网**（http://www.oskill.com/）的首页上写着：“O表示交换，大家交换技能，自己的技能却不会消失；O表示Own，每个人自身都具备很多优点，都可以做其他人的老师；O表示Our，大家的技能在一起，我们用共同的能力去完成想要完成的事情。在拉丁文中O表示眼睛，希望我们能一同看到技能交换的发展壮大。在经济危机的情况下，通过免费的互相学习，可以让我们为自己充电的同时交到更多的好朋友。节省金钱，迎接未来幸福的日子。”

来看看有没有你需要的技能，你又能教给别人什么技能呢

开宗明义，技能交换网是一个提供平台让大家真正能够免费学习的好地方。如果你觉得在网络中搜索学习项目是一件耗时耗力的工作，那么找一个朋友来定向培训是最快捷的办法！使用这个网站非常简单，只要先在网站注册，在提供给你的交换界面上写明你可以提供什么技能，在什么城市，性别是什么，想要交换什么技能，然后公布就可以了。在接下来的日子里就可以静待愿意跟你匹配交换技能的网友，然后你们可以私下商谈学习的内容和时间。如果想要迅速找到谁跟你匹配也很简单，确认好城市和性别，网站设有非常好用的搜索引擎，可以迅速定位与你相配的网友，等搜到了之后，就去大胆地交流吧。

“技能交换网”站长郝轶有他自己的统计材料，人们用来交换的技能林林总总，包括舞蹈、钢琴、马术、高尔夫、客家话、炒股等，甚至还有人表示自己会炸油条和保养皮肤，可以拿出来交换其他的技能。但是技能交换需求最大的几类，都是有助于找工作的技能。其中，最火的是英语，还有驾驶技术和网站设计及其他计算机相关知识。

“交换网不需要培训费用，彼此互相学习，而且什么五花八门的技能都有，还可以扩大交际圈，能交上朋友。”身在北京的平平谈起交换网来颇有感触，他是一名羽毛球爱好者，已经用这份技能交换到了游泳、初级日语等技能。“我开始就是想试一下，在网上公布愿意用羽毛球交换任意其他能力，结果很快就有人联系我，因为在一座城市，所以很方便。我们挑了一个离大家都不远的球场，每次我教完他，出来吃饭时他就教我说日语。学游泳那会儿更方便，打球一身汗之后直接下水，真是爽快呀！”

“最重要的是便宜。”技能交换网的站长郝轶表示，“刚就业那会儿，自己想学些新东西，但是费用太贵，我一个月拿两千块的工资，根本参加不起。”他试着在网上建了个网站，公布了自己的计算机知识，居然很快就换到了茶叶店老板的茶道技能，真是方便快捷。从此他一发不可收拾，而技能交换网也成为了时下火热的技能交换平台，每隔两分钟就会有网友上来公布自己的技能，请求跟别人交换。

不过在这里要郑重提醒各位朋友，技能交换网站只是一个交流平台，网站并没有筛选网友的能力。所以要上去交换技能的话，首先要防止被一些居心不良的人搭讪，如果看他公布的技能过于社会化，比如说“交友”之类的，千万要提防，不要轻率地与其联系，因为这些人很可能怀有其他目的。即便在确认技能交换的朋友后，也要反复确认信息的真实性，在见面的时候最好能有人同行，在交流学习保证安全之后，再进一步深入学习。而如果对方的技能不能很好地符合你的要求，要用礼貌的方式表示中止，毕竟这都是免费的交流，也没有合同的约束，大家要做到好合好散，千万不要闹不愉快。作为技能交换常客的平平提醒大家，就跟买东西一样，交换技能也要货比三家，如果发现对方的技能并不是很强时，不要随意拂袖而去，而是要本着网络平等共享的精神，先将自己所学认真地教会别人，这样才能保持一个良好的循环。他再三强调：“如果人人都自私自利，把技能交换看成一个纯粹的物化交易，那么跟外面的培训班有什么区别，网络重要的就是无私共享。觉得交换下去没有必要之时，跟对方讲明，相信也会理解。”

同类网站推荐：

百姓网技能交换板块：http://beijing.baixing.com/jinengjiaohuan/

结语

看了上面这么多网站，是不是有想跃跃欲试的感觉？互联网从诞生的那一天起，就注定是个共享平等的世界，在这里我们可以抛开一切成见和偏狭，无私地与网络那端的朋友们分享知识财富。说到底，知识永远不是任何人的私有物，它们应该被所有人所拥有，而且拥有它们的人越多，这个世界就越有力量，越能打破愚昧和隔阂，文明便会越来越繁荣昌盛。社会的任何微小进步，都建立在我们这些普通人不断学习的基础之上。来吧，让我们尽情遨游在这免费的天地里，贪婪地汲取知识吧！

网罗天下

■北京 米心

指纹识别自动售货机

http://gizmodo.com/5325528/vending-machines-bill-you-via-your-veins

在当前全球金融危机的冲击下，信贷体系受到了很大质疑，不过显然还不足以让人们放弃信贷的习惯。这不，近日出现在日本的由日立（Hitachi）公司出品的指纹自动售货机，就是一种基于个人信用机制产生的东西。这个指纹识别自动售货机不需要投掷硬币，不需要使用信用卡，只要使用指纹便可以支付，当然前提是你的指纹与信用卡相绑定。显然，这让自动售货机变得更加简单和安全，也更容易让人不疼不痒地把钱花掉。这种指纹识别自动售货机核心技术来自Hitachi独有的生物核实技术，使用者只要把手放在平台上便能够读取他的账户信息扣出相应的钱数。唯一的缺点是一次只能购买一件商品，如果你想买两罐饮料，就得扫描指纹两次，好在一般人不会从自动售货机中购买大量的商品。

会投影的Nikon照相机

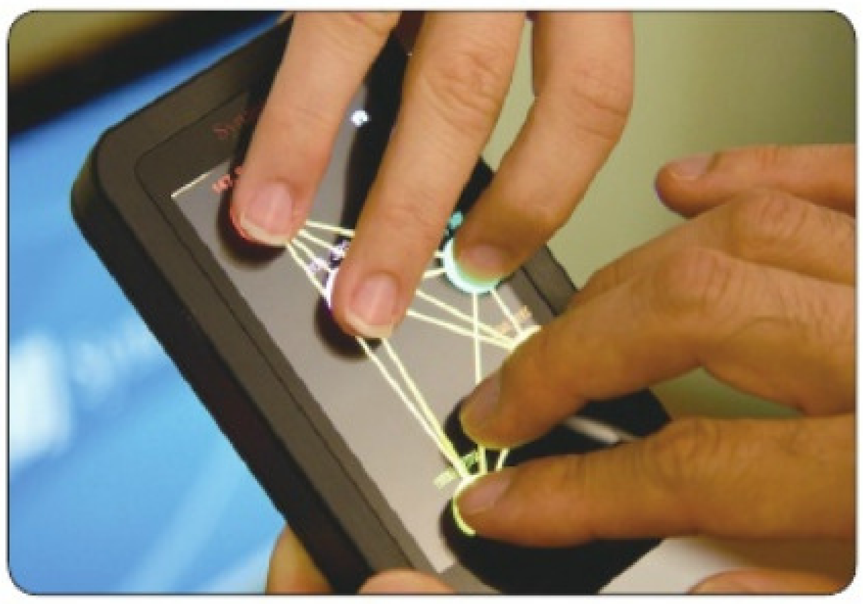
http://press.nikonusa.com/2009/08/nikon_introduces_four_new_cool_1.php

随着数码产品的多功能化发展，人们已经不满足于单一功能的产品，像这款带有投影功能的照相机一样，越来越多的附加功能使得现在的数码产品魅力无穷。这款型号为Nikon Coolpix S1000pj的照相机，在拍摄数码相片的同时还能变形为一个投影仪，最大可支持1米长宽左右的幕布显示。不仅如此，在播放幻灯或者视频时，还能播放音乐和一些简单的特效。Nikon Coolpix让你把任何地方变成相册展示的剧场。据说，Nikon Coolpix S1000pj是最早搭载投影仪的数码相机，也许从这里开始，今后的数码照相机也会像手机一样开始向多功能方向发展了。

十指触摸板

http://vimeo.com/5707827

触摸控制技术被认为是数码产品中最为流行的技术元素之一，大多数用户似乎特别喜欢触摸控制的感觉，虽然到目前为止，触摸控制技术还有不小的实用价值问题存在。不过既然是用户喜欢的，商家自然不会放弃，这款来自Synaptics公司的一线产品触摸板ClearPad 3000可谓把触摸屏技术发挥到了极限，它共有48个感应屏，能够支持10个手指同时在触摸板上进行操作。当然，这种触摸扳并不会单独存在，例如之前的ClearPad 2000便应用在了G1手机上。所以大家也希望ClearPad 3000 能尽快与手机厂商甚至是游戏机商合作，制作出更厉害的触摸手机。说不定在下一代流行掌机上，我们就可以用手指来控制一切了，我是说触摸。



植物大战

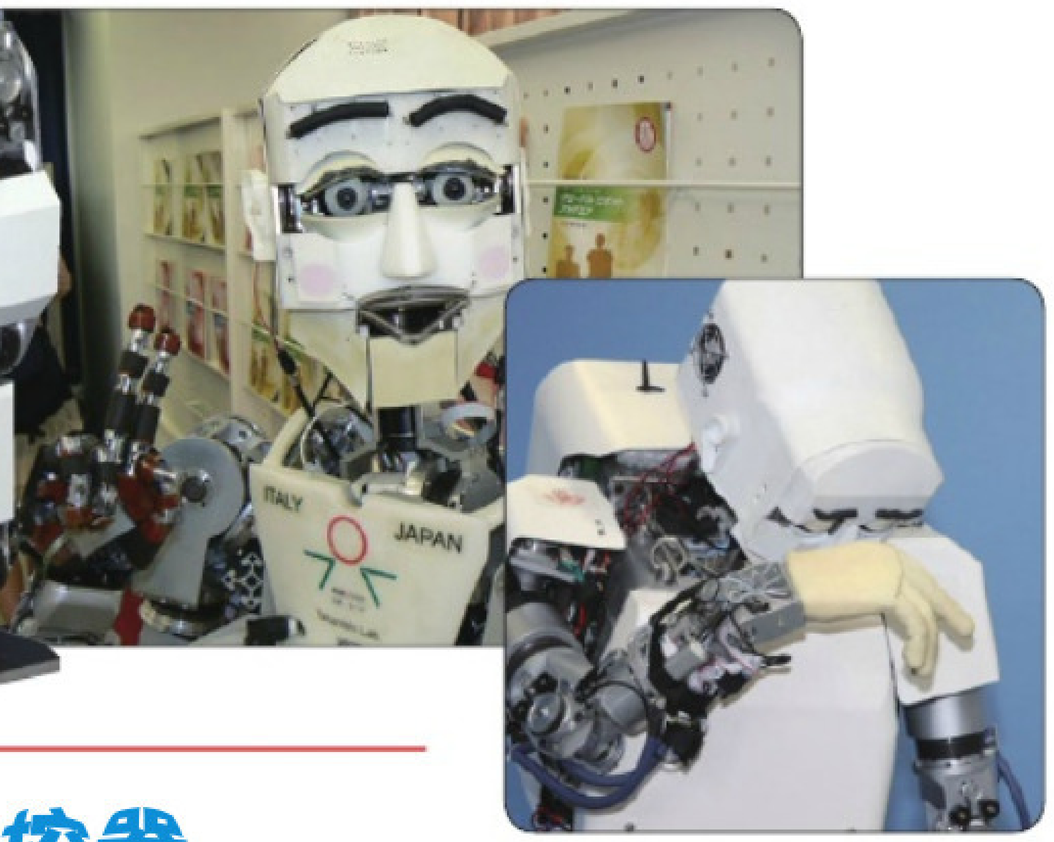
http://www.crazymonkeygames.com/Go-Go-Plant-2.html

最近一段时间最流行的游戏既不是《魔兽世界》，也不是《使命召唤5》，而是《植物大战僵尸》！既然这么多人被这款游戏迷住了，那么我们也在此顺水推舟地推荐一下这款《植物大战》Flash小游戏。其实这款名为Go go plant的作品已经是第二代了，其清新的画风和丰富的背景音乐、音效，使其拥有超越大多数Flash小游戏的精致品质。这款游戏操作简单，内容有趣，你要做的就是收集一切可收集的、破坏一切能破坏的、避开一切应避开的。方向键操左为网兜，上为飞行，下为钻地，右为拳击。别看只是个小小的Flash游戏，里面还设有剧情、闯关等多种游戏模式，是一款难得的Flash佳作。

表情机器人

http://www.pinktentacle.com/2009/05/emotional-robot-kobian-pics-video/

怎么说呢，真不知日本人发明这种东西的实用价值在哪里，不过这确实比大多数机器人更能吸引人们的目光。我们知道日本的机器人技术在全球处于领先地位，没想到他们的资源能够充裕到发明这种引人发笑的玩意。这是由日本早稻田大学以及日本机器人制造商Tmsuk共同开发的表情机器人，它的名字叫KOBIAN，是个仿人类表情的机器人。KOBIAN拥有丰富的表情和复杂的肢体动作，再加上设计者为它安装的那张欠脸，使它极具漫画式的夸张效果。有朝一日，也许大街上、商店里到处都是这样一张张欠揍的脸，不知道会不会是一件很令人烦恼的事情。



猫咪遥控器

http://www.thinkgeek.com/homeoffice/supplies/b640/

猫是一种众所周知的动物，人们对猫的好奇心比猫对这个世界的好奇心还要重。猫可以悄无声息地在落叶上行走，可以在0.5米的下落高度中调节体态，可以在黑夜中看到角落里的昆虫，可以在夏天找到房间里最凉快的地方……几乎找不到第二种像猫这么神奇的动物了。然而，现在出现了一个能遥控猫的遥控器，让这种世界上最自我的动物对人唯命是从！这个东西听起来十分荒诞，它是那么不可思议，不知道这个遥控器是不是真能发挥它本应该有的作用。

猫遥控器功能介绍：

-停止猫叫

-不许生气

-停止发出嘶嘶声/抓东西/攻击

-从椅子/架子/床上下来

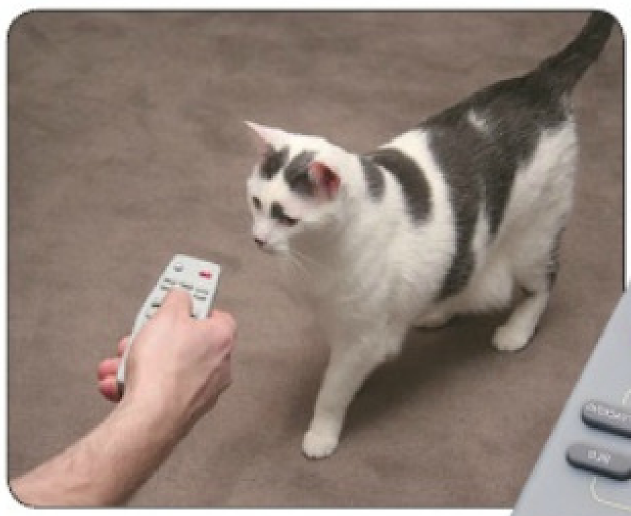
-展示友好

-保持冷淡

-捕捉老鼠

-缩回爪子

-停止脱毛



目前这款遥控器已经可以在Wishingfish购得，价格只有7.95美元。

顺便说一句，如果你买了这个东西，请告知本刊编辑效果如何，编辑部里跃跃欲试想买的人不少呢。

垃圾桶机器人

http://news.bbc.co.uk/2/hi/8072619.stm

从某种意义上讲，机器人瓦力就是一个地球清洁工，就像我们在这个视频链接中看到的垃圾桶机器人一样，是一个真正意义上的环保产品。视频中这个绿色的移动垃圾桶就是垃圾收集机器人Dustbot，它是一位自意大利发明家的杰作。Dustbot的主要任务是利用自己灵活性和高识别能力在那些卡车去不了的地方收集垃圾。你可以把Dustbot看作是一个移动垃圾桶，它可以打开大肚子让你扔进所有垃圾。你也可以通过短信把它叫到家门口，然后把生活垃圾全部扔进去，省去了去小区公共区域扔垃圾的步骤。Dustbot内置GPS导航，所以不要怕它会迷路。同时身上的各种传感器能帮助Dustbot避开道路上的障碍。值得一提的是，Dustbot的发明者是位女性，事实证明，女性可能在理想主义和环保主义方面比男性走得更远。

电影最佳尿尿时间表

http://runpee.com/

这是我见过的最最实用的电影网站！比起那些闲来胡扯的影评，或者是捕风捉影的电影预告，这个能够告诉你电影中最佳尿尿时间的网站，难不是更实用吗？

这个网站叫“跑去尿尿网”（RunPee），顾名思义，就是告诉你看电影时什么时候可以去上厕所。当你和情侣酒足饭饱之后，跑进电影院找个位子坐下，准备欣赏最新的大片，可刚刚喝下的那些东西却迅速通过你的肾脏传导到膀胱，造成越来越紧迫的压力。如果现在起身去上厕所，万一错过最精彩的情节怎么办？可是如果不去，那后果更加不堪设想！这个“跑去尿尿网”就是要避免这种事情发生。它会告诉你，每一场电影最好的“上厕所时间”为何时！

比如，《金刚狼》电影开始50分钟后：金刚狼与一堆老人闲聊，然后睡觉。《终结者4》电影开始50分钟出现本片中最无聊的桥段，共持续3分钟左右。这些时间都可以用来解决你那焦灼的生理问题。

据说RunPee正在开发手机版本，以使用户能更加方便地随时查询。

人肉越野车

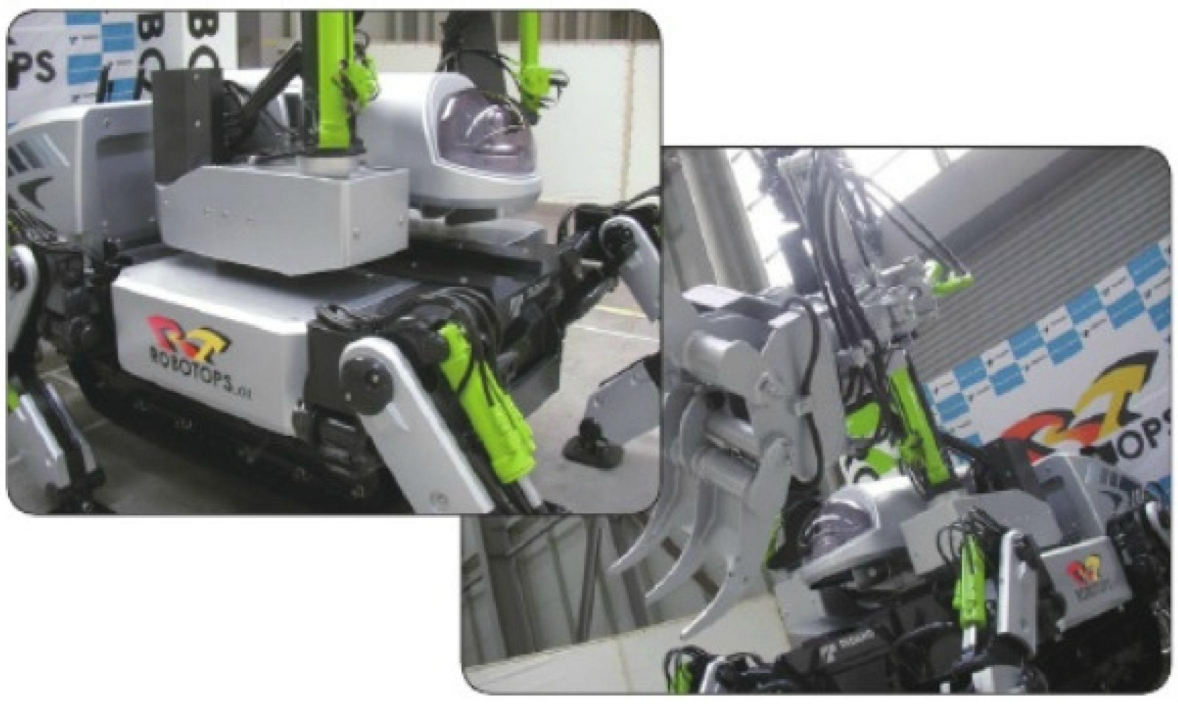
http://gizmodo.com/5272969/20-twisted-bikes-that-are-an-affront-to-good-design

这不是通常意义上的越野型或山地型自行车，这是一辆真正的越野车辆。整体低重心的车身，附着力、攀爬力和越野力极强的履带，还有灵活的操作感，最后就是这辆车的核心动力——肌肉！没错，这是一辆人肉越野车，换句话说，这是一辆“畜力”坦克。这辆人肉越野车的设计者和制造者不仅证明了人类在脑力进化过程中的偏差，还证明了体力进化也是人类进化过程中暂时不能放弃的部分。我想，要驾驶这样的越野车来一次长途跋涉是很不错的主意，只要带够足够的食物、水和绷带就可以，机械维修不用考虑进去，因为人会比车子先一步垮掉。

Tadano起重机器人

http://dvice.com/archives/2009/05/japanese-constr.php

看过《异形2》的人一定对女主人公最后驾驶的起重机器人印象深刻，那几乎是科幻故事里最典型的人形起重机械。随着科技的进步，我们已经离当初的科幻世界越来越近。图片上这个拥有两只手臂4条腿的怪物，实际上就是一个由最新科技研发出来的起重机器人，由日本Tadano公司出品。它全身有29个功能节点，能够变换不同的动作，选择适当的力度。这个机械人可以稳稳地抓起一个人，也可以负责大型建筑材料搬运工作。配上高清摄像头，人们可以远程控制该机器人单独深入危险区域进行作业。相对于我们现在使用的传统起重工具，比如起重机、塔吊等，Tadano起重机器人的优势并不在于“力气”，而是其灵活而精确的动作，这也正是它被称为“机器人”的原因。在越来越多特殊场合里，机器人将更好地替代人类工作。



从游戏玩家到职业车手

http://www.gizmag.com/lucas-ordoez-the-first-virtual-to-real-race-driver/11623/

2008年，NISSAN和Playstation在欧洲联合策划了一个叫GT Academy的比赛，让《GT赛车》的游戏爱好者先参加电子游戏竞速，选出开得最快的人进而把他们培养成真实世界的专业车手。24岁的西班牙小伙子Lucas参加了这个活动，并成为速度最快的22个人之一。这22个人在英国的银石赛道获得了驾驶真实赛车的资格，经过评委们的评分，他又幸运地晋级8强，并最终成为两个有资格驾驶专业赛车进行比赛的人之一（另一个获得资格的人是一位德国的出租车司机）。经过4个月的训练，他获得了专业赛车执照。今年1月，他在迪拜举行的24小时耐力赛中排名第九，然后在5月举行的GT4欧洲杯赛中，他和队友代表尼桑车队一路奋斗，在最后一个弯道把宝马车队甩在身后，获得了比赛的第三名。

这是一个典型的从玩家转变为职业成功人士的案例，今后在我们批评别人玩物丧志之前，先仔细想想积极的一面。事实上，笔者身边也有类似的事例：我的一个朋友经过一段《极品飞车》之后，买了个哈尔滨驾照就在长安街上飞驰了。更早的故事是，有人通过《微软模拟飞行》学会驾驶客机，从而让一座摩天大楼倒下了。

模仿骨节响声的玩具

http://www.tokyomango.com/tokyo_mango/2009/05/toy-simulates-sound-of-cracking-knuckles.html

大家有没有把手指骨节压得啪啪响的习惯？这一动作经常发生在打架前、威胁小朋友前或闲着无聊时。据说这是骨节中的少量空气受到挤压发出的声音，不过我更能接受是骨节间摩擦发出声响的说法。经常把骨节弄得啪啪响会让骨节肥大，所以这种动作通常只见于男性，而且随着时代进步，这种行为也越来越少。于是，有人发明了这个小玩意。这东西可以模仿人拗骨节发出的啪啪声，你只需要把它弄弯，它就会发出骨节的响声。说起来，这实在是个有够无聊的发明，不过在说这句话的同时，我心里也在想：要是弄一个玩玩也不错啊。就像之前流行的捏泡泡纸玩具一样，只要有强迫症存在，这种玩具的销路就不用愁。

最小的“渔船”

http://www.likecool.com/Radio-Controlled_Feed_Boat--Gadget--Gear.html

如果说钓鱼是一门学问的话，那下面这个高科技打造的“渔船”就是渔夫门的至宝。这个看上去和普通玩具船没有太大区别的东西，实际上装了声纳感应器、无线电发射器还有可载重2公斤的自卸翻斗，于是这个60厘米长的玩具样小船变成了真正的鱼类杀手。

在声纳的监视下，水下的鱼群们无所匿踪，通过岸上的无线接收器，你可以轻易获知水下鱼群的方位以及游弋深度，利用自卸翻斗将掺着鱼钩的诱饵倒入水中等鱼上钩。虽然这只小船的活动半径只有300米而已，其声纳可探测的深度也只有30米，但已足以对付很多种鱼类了。

苹果宅

http://gizmodo.com/5271343/too-much-time-%252B-too-much-money--tower-of-macs

怎么说呢，我们知道，这个世界上有各种各样的宅，有制服宅、有星战宅、奥数宅……这个链接里展示的不过是这些宅当中比较有钱而且非常闲的一位，如果不是这样，谁能收集这么多款苹果的产品呢（我们知道，苹果产品的价格通常是同类产品的两倍以上）？这个链接的题目是Too Much Time+Too Much Money=Tower of Macs，意思就是太多时间+太多金钱=苹果塔，在这个图片上，我们真的看到一座用苹果机盖起来的塔，在塔旁边的那位就是这些机器的收集者。看着他被毛发覆盖的脸和光着的脚，我真是百感交集。

这位大仙的收集品如下：

Mac Plus

Mac SE/30

Mac LC

Mac IIc

Performa 6200CD

Mac Centris 610

Powermac G3

Powermac 7200

Performa 6400/200

Powermac 6500/250（前后共两台，之前的那台丢了，天知道这东西也会丢！）

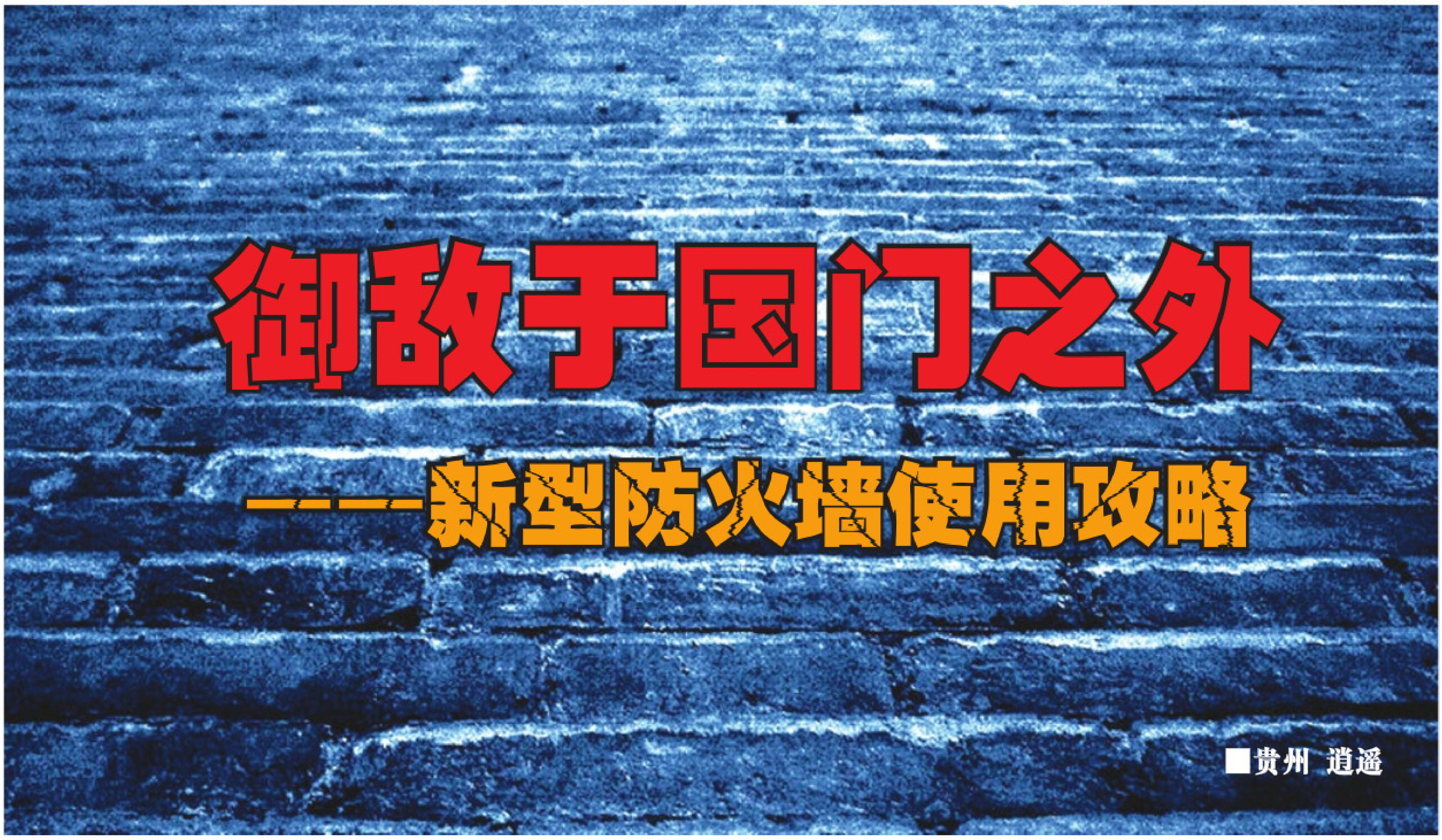
Powermac 8600/300

Powermac G5 DP 2GHz

暴力拆迁

http://jandan.net/2009/05/04/demoman.html

这一定会是个受到广大房地产开发商喜爱的游戏，只见画面上铁锤飞舞，钢钩掠过，一座座旧建筑伴随奇怪的叫声轰然倒塌，新的大楼拔地而起。就和大多数动作类型的Flash小游戏一样，本游戏图的就是一个爽，操作本身是再简单不过了。玩家只要滑动鼠标就能操作画面上的工程车，利用车子安装的工具来拆掉前面的建筑。根据关卡奖励的不同，你可以选择使用大铁球和钢钩等装备，有时根据不同需求，需要用鼠标左键来切换不同的工具。至于那些个别漏网的建筑，工程车前面的铁铲也可以帮助铲除它们。Flash游戏的精髓不在于技术和画面，关键看题材，游戏配合动感十足的音乐，让人随着铁锤的飞舞而兴奋不已。P



御敌于国门之外

——新型防火墙使用攻略

■贵州 逍遥

关键字：防火墙 设置 使用 疑难解答

如今“裸奔”上网很流行，不过网络上危机四伏，保守一些并不过分。在许多保守派用户的电脑上，杀毒软件与防火墙是必备的安全套装。但许多用户往往将注意力放在如何选择一款强悍的杀毒软件上，却对防火墙的作用大大忽视，或不知道该如何选择一款好的防火墙软件。因此我们挑选了目前流行的几款防火墙软件，为个人用户进行对比推荐，让大家更好地保护系统安全。

一、如何选择防火墙

传统防火墙对外对内网络连接拦截功能的单一性已不能满足需要，越来越多的第三方专业防火墙提供了多层次的网络防御方案。

新型的实用防火墙，除了要求具备传统的网络拦截功能外，更重要的是具备程序模块检查和HIPS主动防御功能，更全面地阻止DLL注入、端口复用等新类型的木马。这些防火墙能对木马病毒的系统内核操作入手进行拦截，并可分析程序进程中的DLL模块网络连接，有效防止各种类型的网络攻击。

为什么不用系统自带防火墙?

WinXP/Vista系统中都自带了防火墙功能，占用系统资源相当少，且与系统兼容性非常好，因此许多用户都在使用XP/Vista防火墙，但系统防火墙并不足够安全。

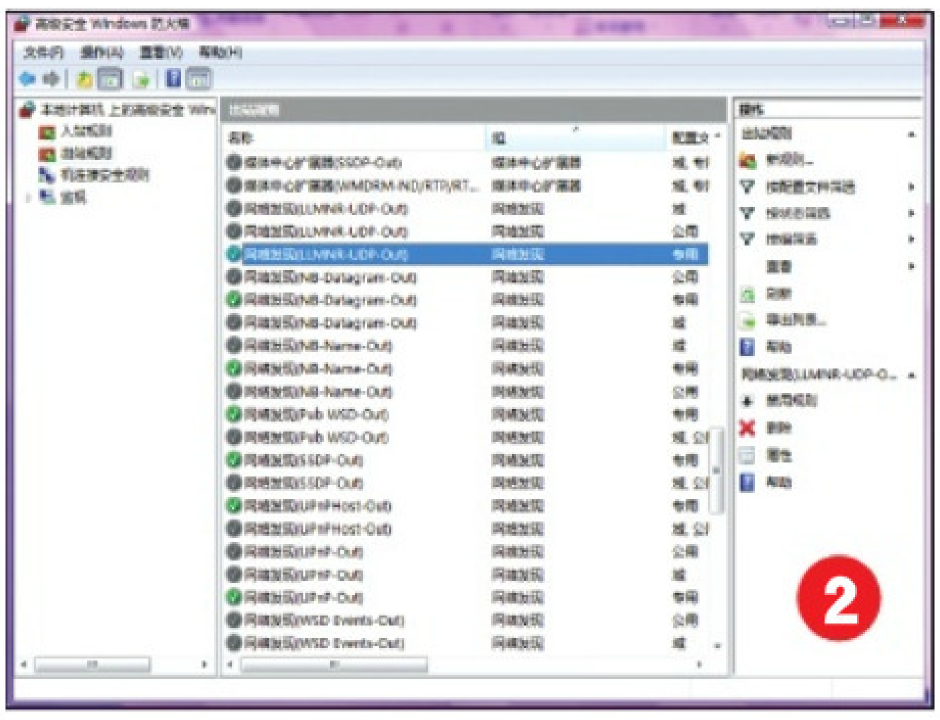
WinXP自带的防火墙有一个最大的问题，那就是不能阻止由内向外的出站连接（图1），只能对从外向内的程序网络连接进行阻止控制。由于该缺陷的存在，使得WinXP SP2防火墙根本无法阻止反弹木马、注入式木马的攻击。

在Vista中对防火墙的功能进行了升级，Vista中的防火墙与WinXP SP2相比，最大的改进就是增加了出站规则控制，补充了出站连接控制功能，保证系统的安全性。但Vista防火墙启用出站规则控制比较麻烦（图2），对于DLL注入式的木马、端

什么是HIPS

HIPS是一种能监控你电脑中文件的运行和文件调用其他文件及对注册表的修改，并向你报告请求允许的软件。如果你阻止了，那么它将无法运行或更改。理论上讲，只要有足够的专业水平，完全可只用HIPS而无需杀毒软件。

1



2

口利用类的木马，由于可注入到可信任的程序中或利用已开放的网络端口，Vista防火墙也无法进行检测和控制。

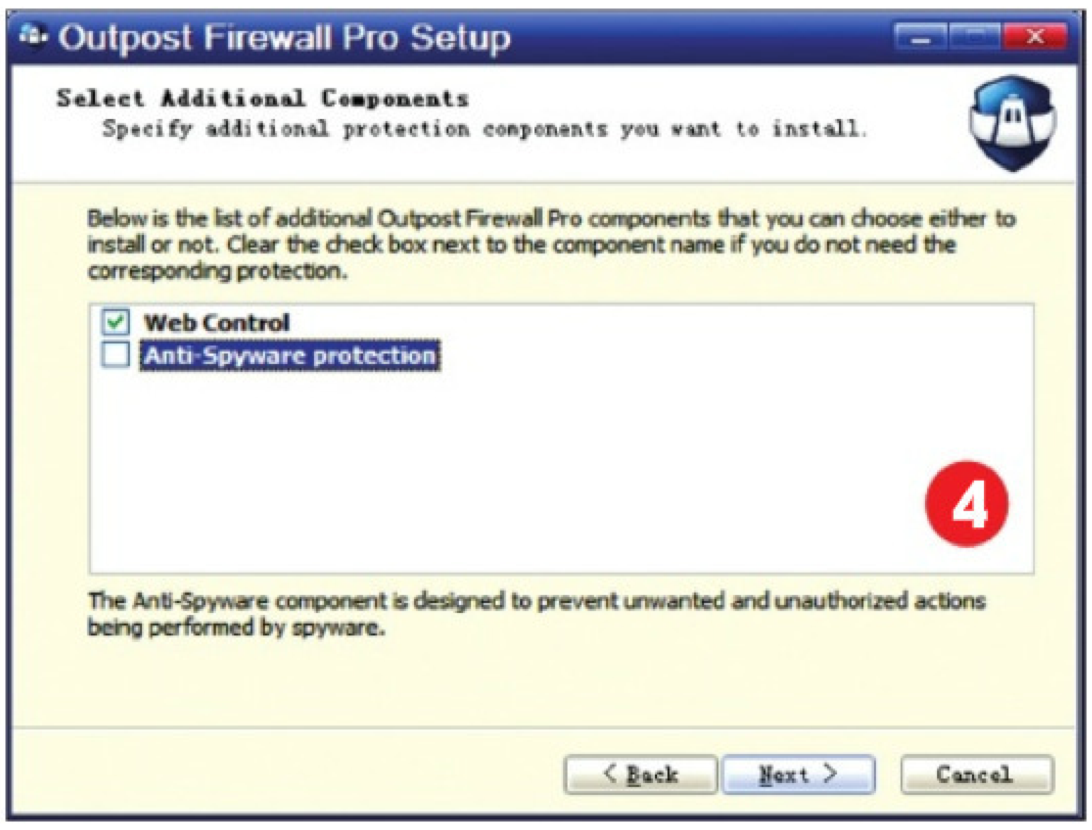
二、Outpost Firewall Pro之旅——新手的防火墙入门攻略

对于新手来说，防火墙的使用并不像杀毒软件那么直观简单，设置不当的话，很有可能导致网络无法正常连接，或出现一些莫名其妙的网络故障。下面我们先以著名的防火墙软件Outpost Firewall Pro 2009 6.7为例**（图3）**，介绍一下常规防火墙的基本设置方法与注意事项。

1.合理取舍反病毒模块的安装

与大部分防火墙软件一样，Outpost Firewall Pro 6.7的安装很简单，不过在安装过程中有一个组件选择项需要加以注意。

Outpost Firewall Pro 2009 6.7的反病毒模块为“Anti-Spyware protection”，安装时可根据自己需要选择或取消此模块组件的安装**（图4）**。另外，Outpost的安装也很智能化，能自检测到别的杀毒软件是否存在，并会自动屏蔽自己的反病毒模块，以免与别的杀毒软件冲突。

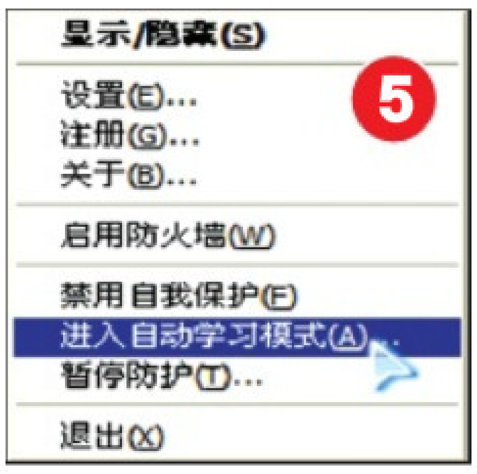


点评

目前许多防火墙软件的发展，都开始倾向于对系统提供全面保护的安全套装趋势，在许多防火墙软件中都集成了反病毒模块，可像杀毒软件一样提供病毒查杀功能，如Outpost Firewall Pro、Comodo Firewall等。一般来说，用户都会安装自己所需的第三方杀毒软件，且大部分防火墙软件所带的反病毒模块不是很完善，病毒查杀能力不高，因此通常都无需安装。

2.安装之后，“学习”为先

以Outpost为例，右键点击Outpost系统托盘图标，在弹出菜单中选择“进入自动学习模式”**（图5）**，就可进入Outpost的规则向导学习模式。然后将系统中的所有程序都执行一遍，Outpost会自动生成相应的程序网络规则，整个过程不会弹出任何提示框，非常轻松。



将所有可信任的程序都执行一遍，自动创建规则之后，在托盘图标右键菜单中选择“离开学习模式”命令，终止自动学习功能，并启用防火墙。这样再执行系统中已安装的任何程序时，都不会弹出提示窗口，同时系统也处于Outpost防火墙的安全保护之下。

另外，如果对系统安全要求比较高，在结束学习模式后，可将Outpost设置为“拦截大多数”模式，Outpost只会允许已有规则的程序进行网络通讯。以后系统即使中了什么未知的木马病毒，都会自动被Outpost拦截其网络连接，不必担心任何来自网络的攻击威胁。

点评

安装好防火墙软件后，除内置的一些保护规则外，还需要我们对系统中安装的各种软件程序进行网络规则设置，否则执行任何连接网络的程序，都会弹出防火墙拦截提示窗口，让人不胜其烦。手工设置各种规则是非常麻烦的，好在许多防火墙软件都提供了学习模式，可自动记录学习各种程序的网络连接操作，并制定相应的许可规则。

一般来说，我们都是在装好系统和各种软件之后就立即安装杀毒软件和防火墙，此时系统是干净无病毒的，因此可放心开启防火墙的学习功能。如果在执行了一段时间的系统中安装防火墙，那么在开启学习功能前，首先要确保系统干净无病毒。如果系统中有木马病毒，在学习模式下防火墙会自动为木马病毒创建网络连接许可规则，将导致防火墙对木马病毒形同虚设。

3.不可不知防火墙的工作模式

在上面提到了结束学习模式后，可将Outpost设置为“拦截大多数”工作模式，这里介绍一下防火墙的工作模式。

常用的个人防火墙为方便用户使用，都预设有几种工作模式。在不同的工作模式下，系统也处于不同保护状态，系统的安全等级也不同。对于新手来说，合理选择适当的工作模式，可让网络程序规则发挥更大的安全保护功用。

设置防火墙工作模式

以Outpost为例，点击界面“设置”按钮，弹出选择设置对话窗口，在“防火墙”项目中可设置防火墙的工作模式，点击“应用”按钮，即可使用防火墙设置生效**（图6）**。

此外，Outpost还提供了一个“规则向导”模式，用于在拦截到未知程序连接网络时，帮助用户创建程序的网络规则。

如果电脑处于安全的网络状态中，那么可选择“禁用”模式，Outpost将会停止工作不再进行网络拦截保护；如果遭到网络攻击，则应立即使用“拦截全部”模式，Outpost将阻断所有的网络连接，将本机与网络隔离起来。

点评

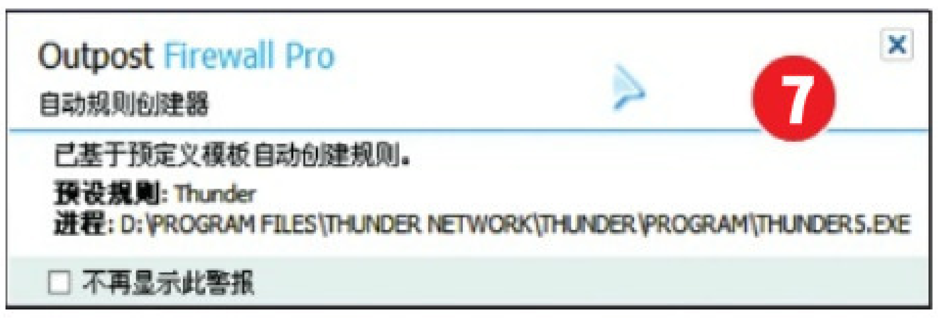
在大部分防火墙中可单独为每个程序设定网络连接规则。当选择“允许大多数”模式后，除明确设置禁止连接网络的程序外，其他所有程序包括新安装的程序都能自由的访问网络；而“拦截大多数”模式，则除了设置允许连接网络的程序外，其他所有程序都无法访问网络。

4.规则向导，简单设规则

使用学习功能为所有可信任程序自动创建网络规则后，通常就无需再手工设置任何规则了，不过如果又安装一些新软件怎么办？

当然不可能再开启学习功能，谁知道此时系统中是否已有病毒木马，学习一下的话，木马病毒也能网络进出自由了。直接手工创建程序网络规则的话，新手估计会很头疼。好在大部分的防火墙软件都提供了规则向导，帮助用户手工创建程序网络规则。

以Outpost为例，首先将防火墙设置为“规则向导”工作模式，然后执行新安装的可信任程序。如果是常见的已知程序，Outpost会利用自动规则创建器，通过预定义模板智能的自动创建程序网络规则。例如执行新安装的迅雷下载程序时，Outpost自动创建了一条网络规则**（图7）**。



对于无法自动创建规则的程序，Outpost会弹出拦截对话框**（图8）**。在对话框中显示了网络连接的各种信息，包括远程服务器的地址和端口，可根据拦截到的网络连接信息选择使用预设的模板规则。例如这里笔者对Ad Muncher广告过滤软件进行更新时，由于要从远程服务器上下载更新文件，因此可在“使用预设模板创建规则”的下拉列表中选择内置的“Download Manager”下载管理模板，即可使用预设的模板规则连接网络，而无需手工进行设置了。

在预设模板下拉列表中还有其他丰富的模板规则，例如用于浏览的“Browser”规则，进行本地监听的HTTP Sever、SMTP Server规则等。Outpost会根据网络连接目标端口及行为，显示不同的模板规则。如果不知道该选择什么模板，那么依然可使用傻瓜化的自动学习功能，不过此时不是进行全局学习，而是只针对当前程序进行学习。

点击“允许”按钮旁的下拉箭头，在下拉菜单中选择“自学习模式”命令即可**（图9）**，Outpost将自动学习创建指定程序的网络连接规则。需要注意的是，在右下角的Outpost托盘区图标处显示规则创建成功提示后，要尽快退出自动学习模式。

点评

其他防火墙的规则设定大同小异，关键是要理解规则的意义，普通用户可选择有自学习功能的防火墙以节省学习成本。

5.未知程序网络拦截窗口的处理

在未主动执行可信任的程序时，如果Outpost弹出拦截窗口，那么说明有未知的程序试图连接网络。此时需要根据拦截对话框中的提示信息，判断是否是可信任的安全网络连接。例如这里对话框中显示连接网络的进程路径，可知为常见网络播放器QvodPlayer程序进程，并非木马或病毒（图10）。其远程连接地址为Localhost，也即是本机，端口为TCP:8081，说明是QvodPlayer程序在本地打开并监听8081端口，因此此网络连接行为是安全的。

如果发现Outpost拦截到木马病毒的网络连接，那么则应选择“禁止此应用程序的所有活动”项，并立即点击“拦截”按钮，拦截有害的网络连接。

点评

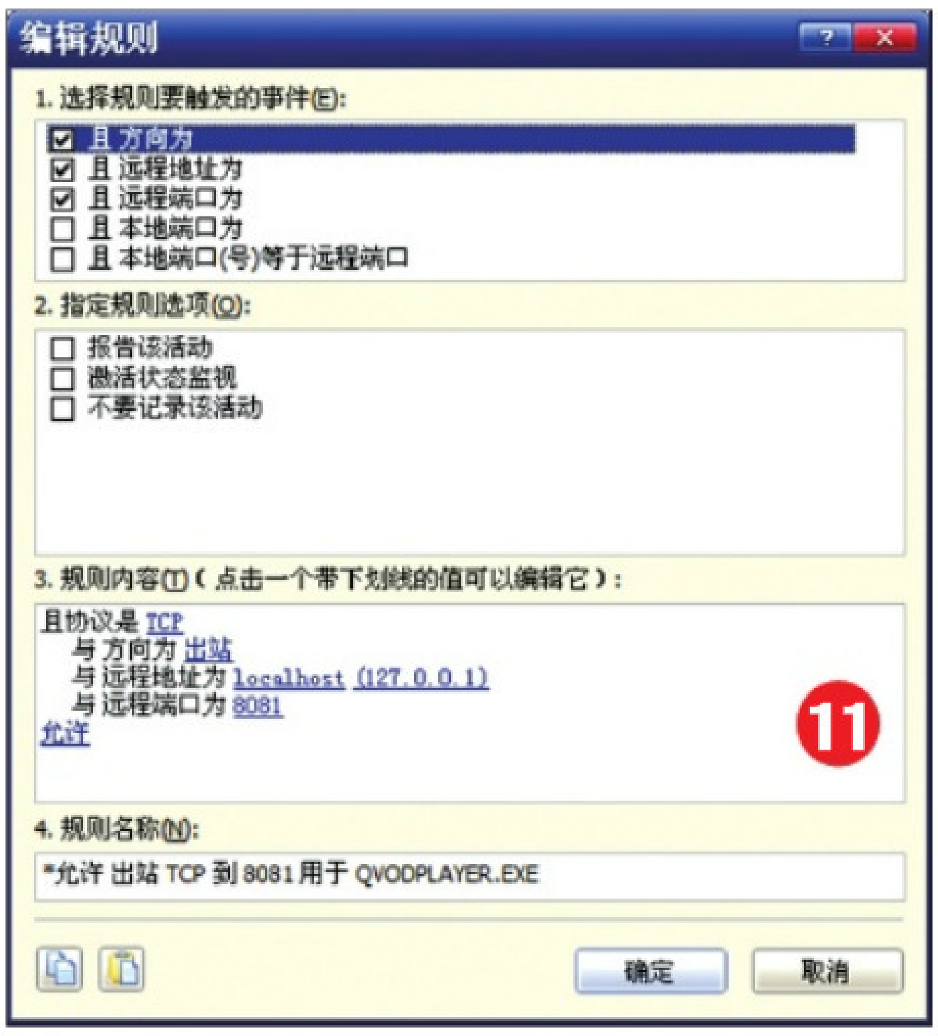
对于一些完全信任或需要自由使用网络的程序，如杀毒软件的监控和升级进程等，可选择“允许此应用程序的所有活动”，将其添加到信任列表中，自由使用网络。一些P2P网络电视，如PPStream、PPLive之类的，因此要发起多个网络连接，且随机使用端口，因此也可允许其所有网络活动。

另外，如果不确定此网络连接究竟是否安全，到底是正常的程序连接还是有害的木马病毒连接呢？那么可尝试点击“拦截”按钮下拉菜单中的“只拦截一次”命令，仅拦截此次连接。拦截连接后，如果没有任何不正常的操作反应，那么下次再出现同样的拦截窗口时，就可直接点击“拦截”按钮，进行彻底拦截。

6.特殊程序手动设置网络连接规则

一些程序使用特殊端口连接，规则向导无法为其自动设置规则，也无法使用内置的规则模板，例如上面的QvodPlayer的端口监听。此时可在“使用预设模板创建规则”下拉列表中选择“定制”项，确定后打开手工设置规则对话框窗口。

在其中自动侦测设置了程序的网络“连接方向”“远程地址”“远程端口”和处理方式等，可手工进行修改设置（图11）。简单说，就是用于设置此次网络连接为入站或出站，并指定要连接的远程主机IP地址和端口范围，设置是否允许或禁止此网络连接。设置完毕后，点击确定即可手工添加一条程序网络规则。



点评

多数防火墙都支持手动设定规则，只是这实在繁琐，除非特殊情况一般不必要使用。

三、排查故障，让防火墙更好地工作

防火墙从底层控制着各种程序的网络进出，因此往往由于兼容性或设置不当等原因，出现一些莫名其妙的故障，其中最为典型的就是各种下载或游戏不正常，资源占用太多或软件冲突等。

1.下载与游戏不正常的解决方法

在安装了防火墙的情况下，有许多P2P类的软件，如迅雷、eMule、PPStream等，可能无法正常下载或速度大大降低，或某些游戏无法正常连接游戏服务器等。碰到这样的情况，就可将P2P软件或游戏程序设置为完全信任，允许所有网络连接操作，就可不对下载和游戏造成任何影响了。

以Outpost中设置迅雷为例，打开迅雷程序规则设置对话框，选择“常规”标签，勾选其中的“允许所有活动”项（图12），设置完全信任迅雷的所有网络活动操作。再切换到“选项”标签，将“内容过滤”设置为“禁用过滤”（图13），确定保存设置即可。在其他防火墙软件中设置也与此类似。

2.系统资源占用太多?

有许多用户之所以不愿意安装防火墙，就是嫌防火墙会占用太多系统资源，降低系统执行和网络速度。其实只需合理设置优化，就可大大降低防火墙的资源占用率。各款防火墙软件的优化原理是一样的，下面还是以Outpost为例介绍。

首先，防火墙的日志文件可能是造成资源占用过高的原因之一。如果开启了日志记录功能，防火墙软件可能会频繁访问日志文件，而系统中安装的反病毒软件便会不断检查这些文件，导致系统变慢。解决方法很简单，可将防火墙的安装目录添加反病毒软件的例外区，不进行监控和扫描，也可关闭防火墙软件的日志记录功能。在Outpost的设置对话框中选择“日志”，取消对“启用日志”的选择即可（图14）。

另外，导致系统速度变慢的一个重要原因，是由于防火墙与其他第三方安全软件同时使用存在的功能冲突。现在许多防火墙软件和杀毒软件中都有HIPS主动防御组件，如果两者均开启了此功能，可能导致系统性能降低。解决的方法是选择关闭防火墙或杀毒软件的HIPS主动防御功能。在Outpost的设置对话框中选择“主机防护”项，取消对“启用主机防护”的选择，即可关闭Outpost的HIPS主动防御功能（图15）。不过Outpost的HIPS主动防御功能是很优秀的，具体情况中可择优选择。

另外，不同的防火墙软件还可进行有针对性的特殊优化。例如在Outpost中，可开启SmartScan智能扫描、降低反病毒间谍实时监控的安全等级、禁用HIPS的组件控制（Component Control）等。

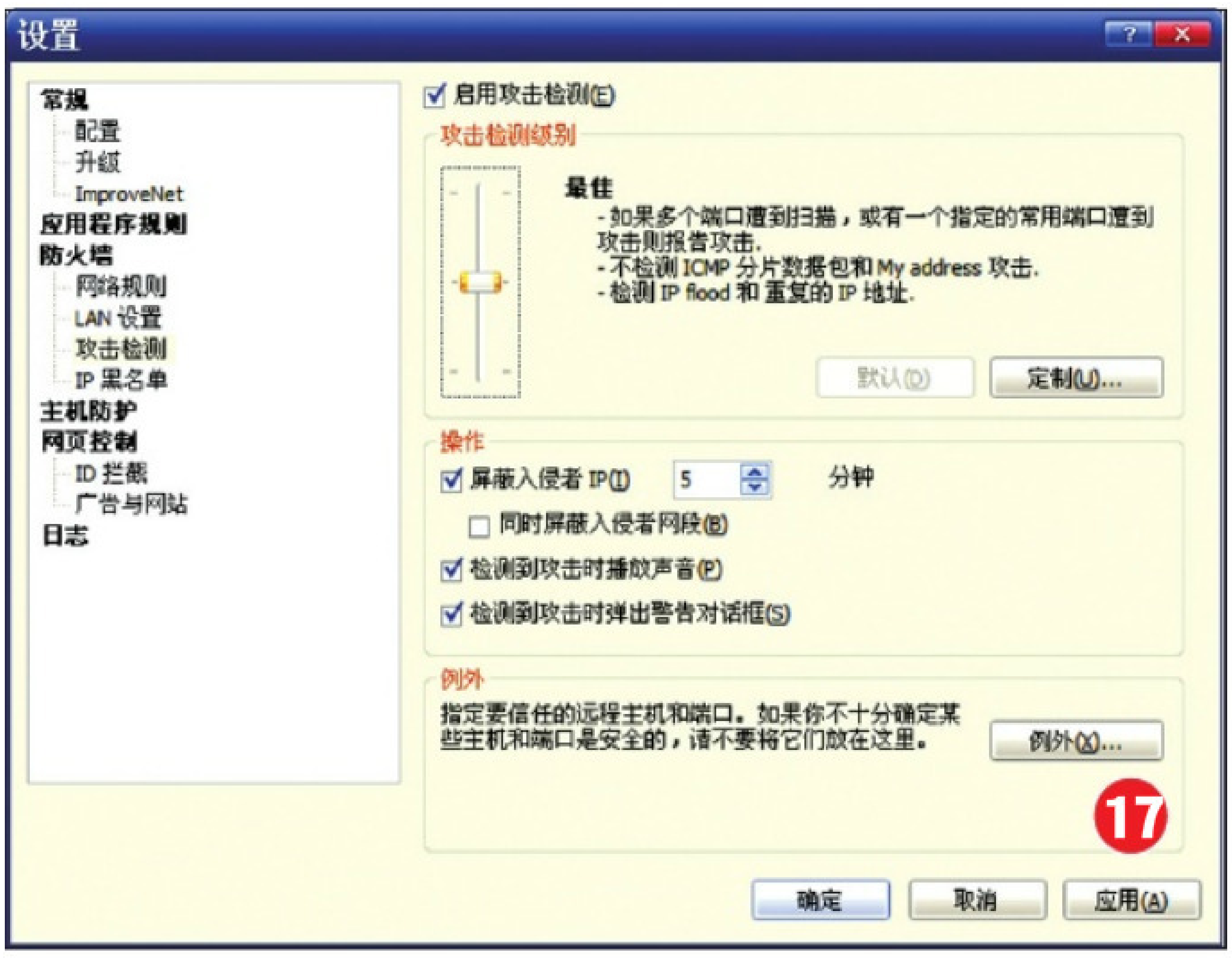
四、防火墙功能，不只防“火”

针对个人用户的软件防火墙，其最原始功能是用于控制管理系统的网络连接，阻止向内和向外的网络攻击和数据泄露。不过随着防火墙软件功能的增强，现在许多防火墙软件都开始集成了HIPS主动防御功能，可检测阻止未知木马病毒、间谍流氓软件的执行，还可过滤广告、阻止钓鱼网站等。可以说防火墙的功能已越来越全面且重要，绝非可有可无！

1.基础功能，拦截网络攻击

防火墙的最基本的功能就是拦截来自于网络上的攻击，经过上面的设置步骤，所有的防火墙都能安全有效的阻挡各种攻击。例如在Outpos中检测拦截网络攻击后，会弹出警报提示窗口，在其中显示了详细的攻击信息。其中包括攻击者的IP地址、攻击行为及处理操作等，可选择“不再提示此警报”，以免弹出过多的警报窗口（图16）。

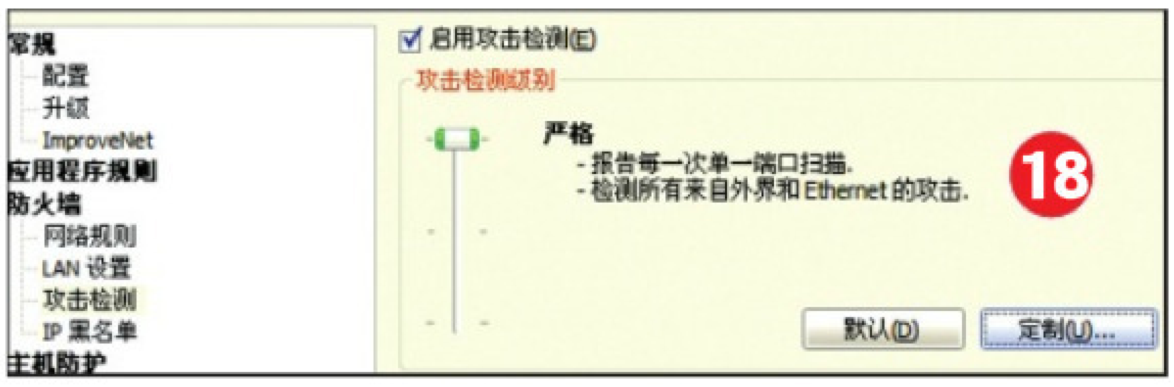
另外，各款防火墙软件还可针对攻击者行为，采取屏蔽攻击者IP地址或相应网段之类的保护措施（图17），与攻击者完全隔离。



2.阻止流量控制，ARP防御保护

局域网中的ARP欺骗攻击很常见，一款好的防火墙自然需要具备ARP防御保护功能。这里以Outpost为例，看看防火墙是如何防御ARP欺骗攻击的。

Outpost默认设置已开启了ARP保护，可进行修改设置，提高防护强度。打开设置对话窗口，选择“防火墙”→“攻击检测”项，开启攻击检测功能。将防护等级调节至最高等级“严格”（图18），点击“定制”按钮，打开设置对话框，在“以太网”标签页中，可设置ARP防护选项，拦截伪装IP入侵、嗅探及扫描等ARP攻击。



需要注意的是，如果已安装了其他ARP防护方案（例如360安全卫士中已带有ARP防火墙），应该取消防火墙的ARP保护功能，以免发生冲突。

3.与杀毒软件抢饭碗——HIPS阻挡DLL注入木马与未知病毒

新型防火墙软件与传统防火墙软件最大的不同，就在于增加了HIPS主动防御功能，在木马病毒进行网络攻击之前，从系统内核底层监控阻止木马病毒的执行。防火墙软件的HIPS主动防御功能，在很大程度上弥补了传统杀毒软件病毒库查杀的不足，可有效抵御各种未知的新木马病毒或变形。由于HIPS的安全防护效果显著，许多杀毒软件中也开始集成此功能，在防火墙使用过程中，需要根据具体情况决定选择使用防火墙或杀毒软件的HIPS功能。

防范DLL注入类木马攻击

DLL注入通常被木马用来“穿墙”，导致防火墙完全失效，有了HIPS主动防御，木马试图DLL注入时将会被防火墙拦截并报警。

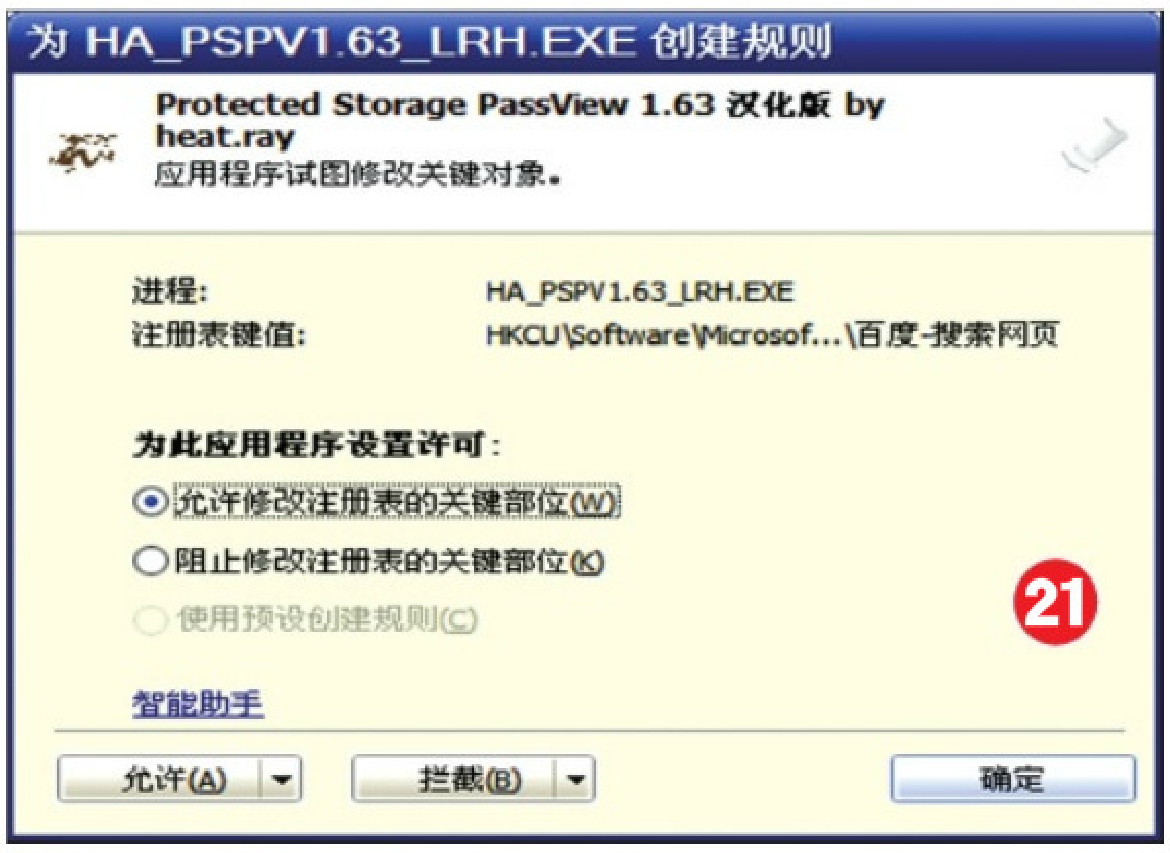
在Outpost中开启了“主机防护”功能后，即可提供HIPS防御保护。这里执行了目前非常流行的DRAT 2009远程控制木马，该木马程序采用注入到Userinit.exe程序的方法突破防火墙，让传统型的纯防火墙无法拦截阻止木马。然而在Outpost的保护之下，木马执行时即刻被HIPS拦截并弹出警报对话框，提示程序试图调用Userinit.exe程序访问网络（图19）。选择“阻止调用支持网络访问的进程”，即可防止木马通过注入方式穿墙绕过网络防护了。

阻止未知木马病毒执行

另外，HIPS功能还可有效的阻止各种杀毒软件无法查杀的未知木马与流氓软件进入系统中。

例如这里笔者执行了从网上下载的某包含流氓插件的所谓汉化程序，程序执行正常安装完成后，调用了解压到临时文件夹中的EXE文件，开始安装流氓插件。Outpost及时有效地拦截到了流氓插件（图20），点击“拦截”按钮，即可禁止流氓插件安装执行。

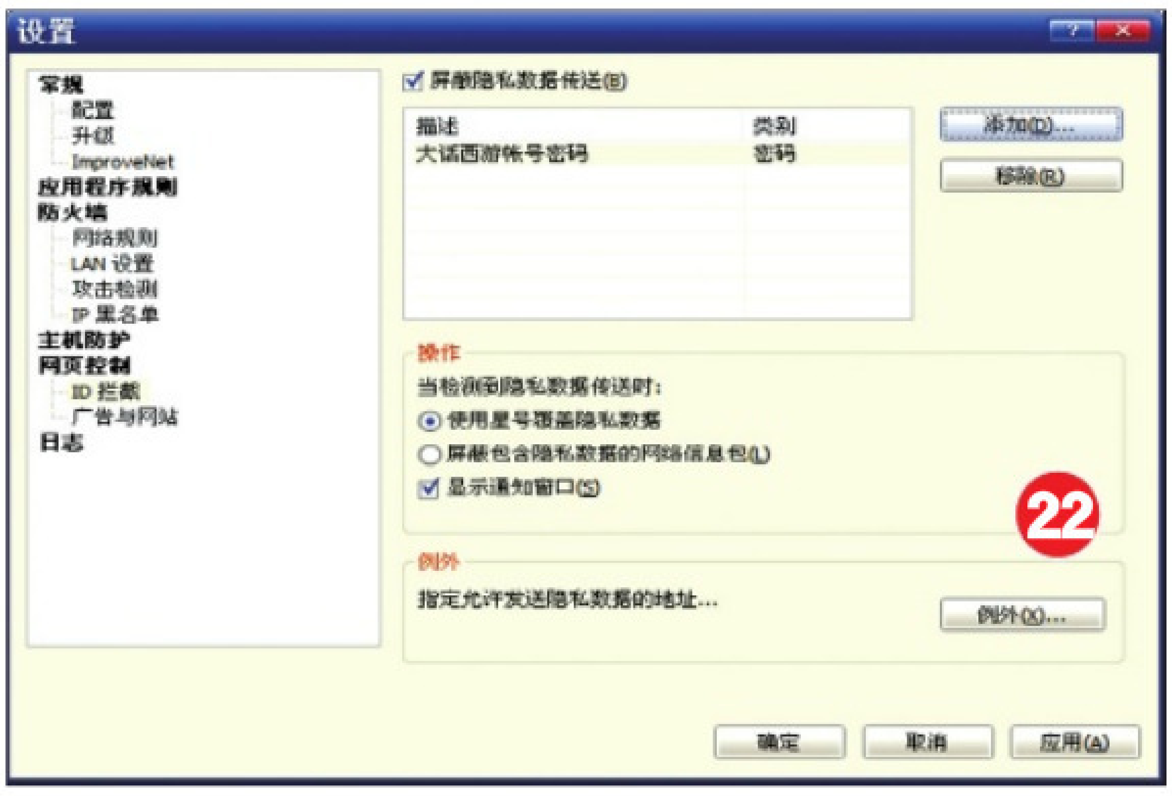
Outpost的HIPS防御功能很强大，可对系统提供RD、FD、AD全面的3D防护，对文件、注册表（图21）、应用程序等的操作行为进行全面监控。具体的HIPS功能设置及使用在这里就不详细多说了。



4.保险箱——锁定游戏与网银账号等私密信息

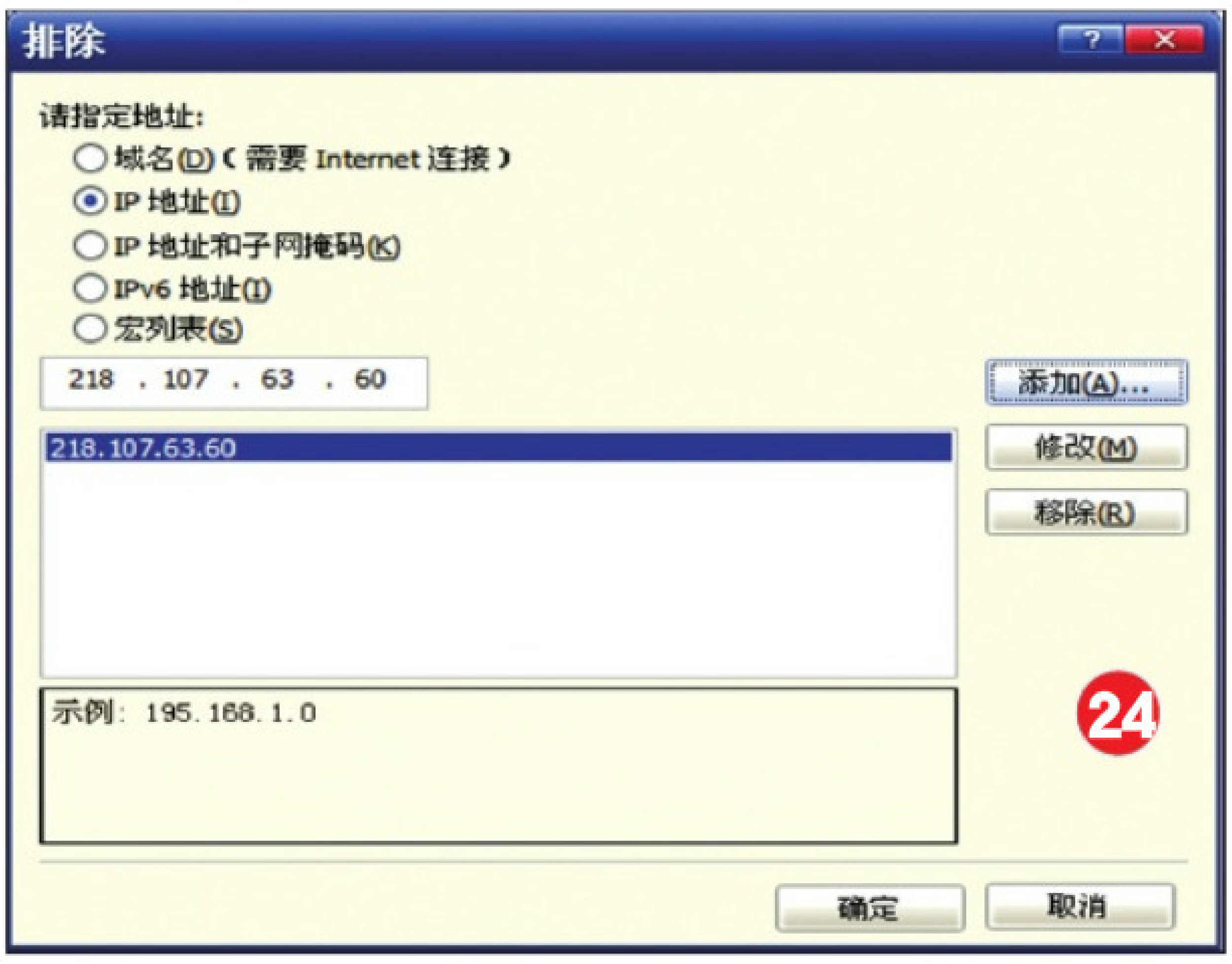
网上各种游戏账号、网银账号被盗事件时有发生，给电脑用户带来了重大的经济损失，如何保障账号及其他个人私密信息一直是值得关注的问题。许多防火墙都提供了私密信息保护功能，可拦截未知程序通过网络发送指定的受保护信息，为数据信息又加上了一层安全保障。

这里以在Outpost中添加网游账号密码为例，打开Outpost设置窗口，选择“网页控制”→“ID拦截”项，开启“屏蔽隐私数据传送”功能，并可在右侧界面下方设置“使用星号屏蔽隐私数据”项（图22）。



然后点击“添加”按钮，打开账号添加对话框。在“描述”中输入密码保护标识，在“要保护的数据”中输入要保护的游戏账号密码，密码是被加密过星号显示的，不用担心泄露。在下方的分类中设置保护数据类型为“密码”，确定后将游戏账号添加到保护列表中（图23）。

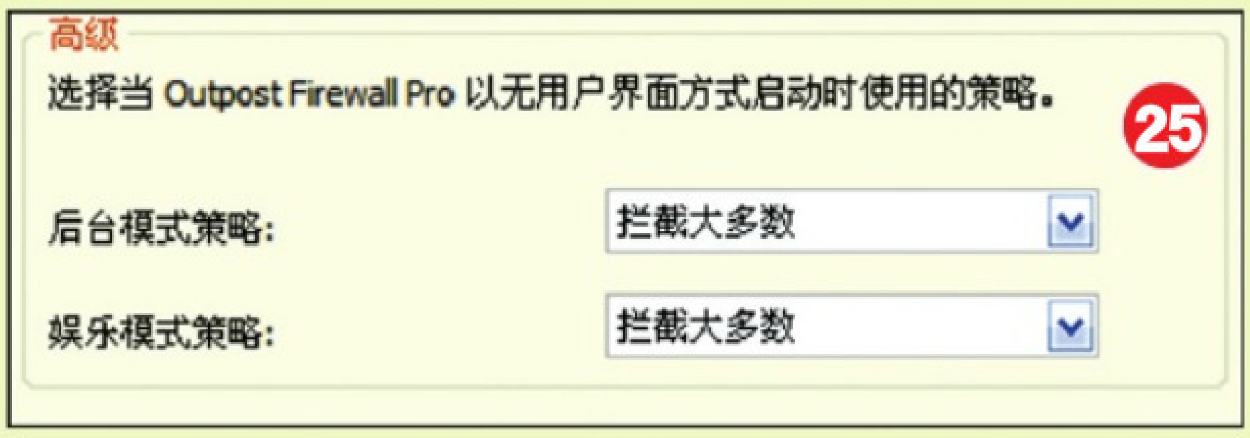
另外，可在“例外”选项中设置允许向指定的地址发送私密信息，这里可将游戏服务器的域名或IP地址添加到例外列表中（图24）。这样启动隐私数据保护功能后，除了正常的游戏登录，防火墙会过滤阻止其他任何程序通过网络发送被保护信息。



Outpost的网游保护功能

除了ID拦截功能外，在Outpost中还为游戏玩家提供了强大的网游保护功能。国内许多大型的网游平台，采用的是VPN技术，很可能导致游戏玩家遭受特殊的“虚拟局域网”攻击。Outpost对于游戏状态下的网络安全防护十分严密。

在防火墙设置中，可选择当Outpost在后台模式或切换到全屏游戏娱乐模式时的网络保护模式（图25）。另外，可在“常规”设置项目中选择“检测试图以全屏方式执行的应用程序（娱乐模式）”项，启用全屏游戏检测功能，可防止木马病毒软件注入到游戏程序中。

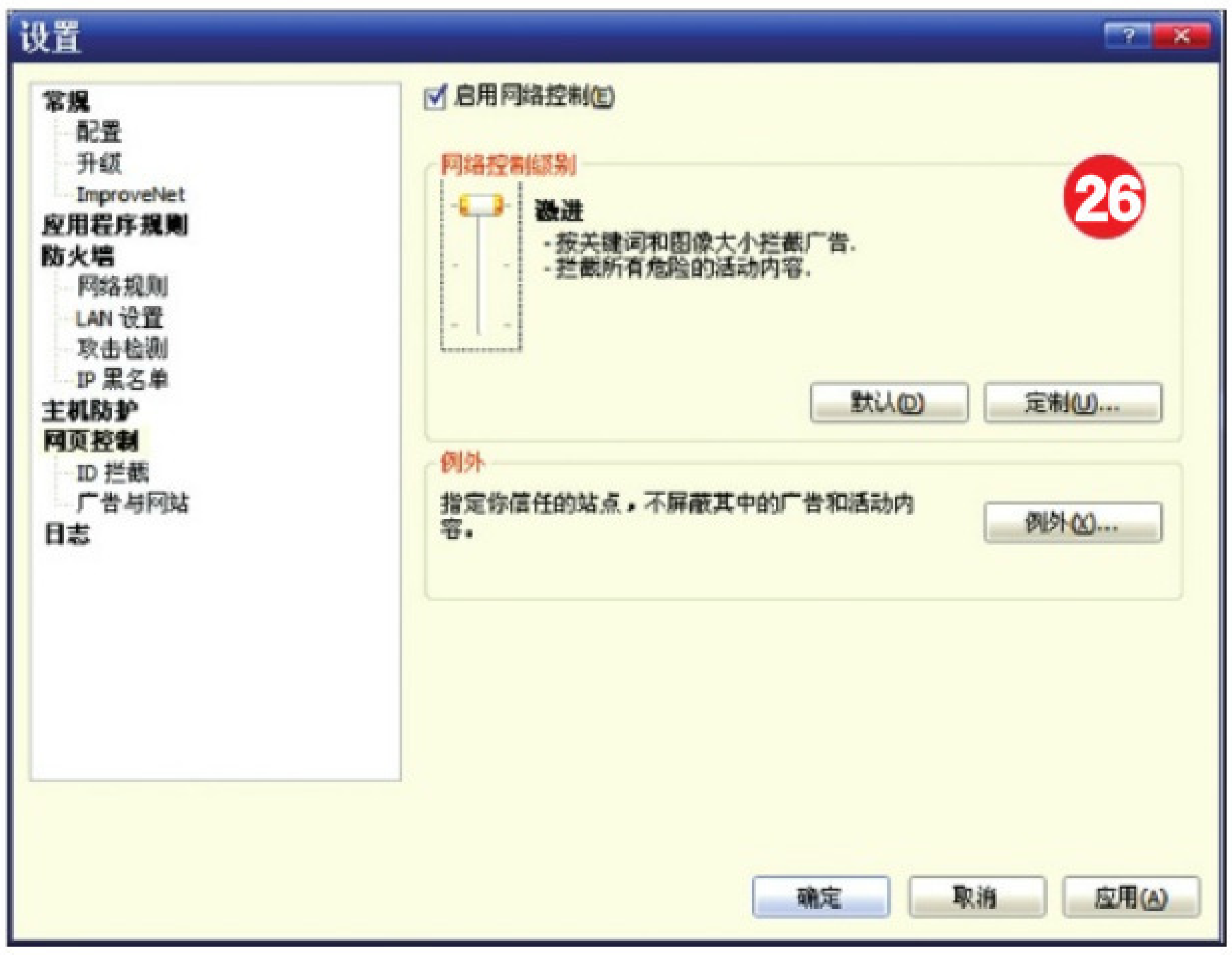


另外，如果安装了Outpost的反病毒模块，还可设置“在后台和游戏模式时开启反泄露功能”和“在后台和游戏模式时开启实时间谍软件防护”，防止木马类程序记录游戏账号或发送其他隐私信息，可完全杜绝游戏木马攻击。

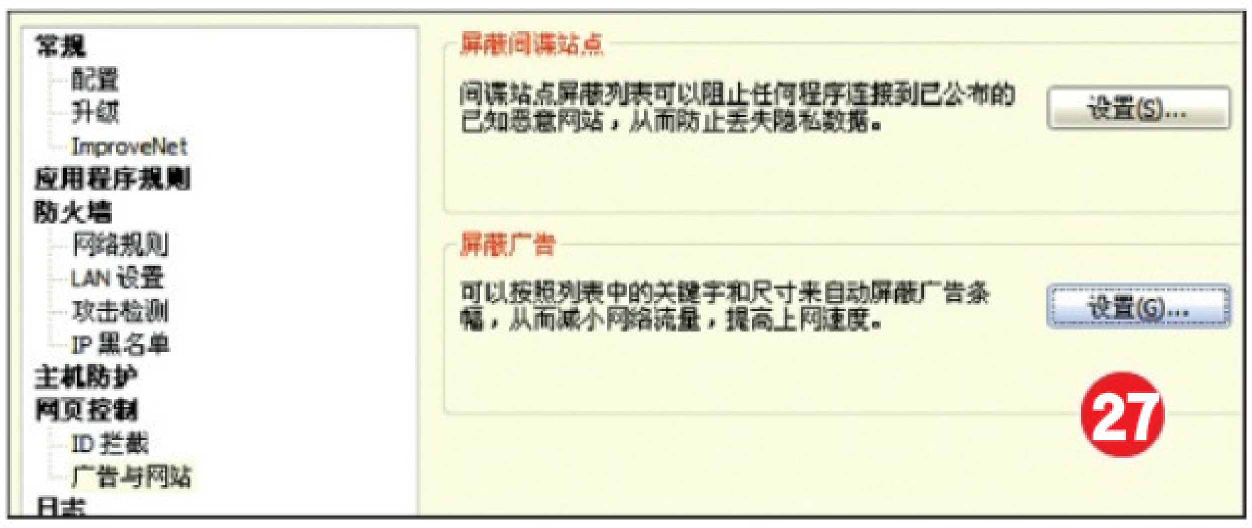
5.防火墙充当广告过滤器

形形色色的网页广告充斥着网络，让人十分讨厌，同时在这些讨厌的广告中，很可能有木马网页或钓鱼陷阱，如何赶走这些广告让人头疼。许多防火墙也提供了对网页内容的控制功能，阻止特定网页内容的显示，防范网页木马，并可过滤赶走广告，让网络变得更清净。

例如在Outpost中，在“网页控制”设置项目中开启网络控制，并可设置网页控制安全级别，其中最高级别，可按关键词、图像大小等拦截网页广告（图26）。



开启网页控制后，可在“广告与网站”子项目中选择设置要屏蔽的间谍站点或广告（图27）。广告过滤可按关键字或图像尺寸方式进行设置，在“按关键字”标签页中，输入要拦截的网页广告链接关键字即可。在按尺寸中，可添加设置常见广告图片或Flash的长宽尺寸，即可过滤一些固定大小的图片或Flash广告。



对于某些Flash动画或视频播放站点，设置关键词与图片大小过滤，可能会导致无法正常播放，这时需要为这些站点放行，在网页控制的“例外”列表中添加即可。

另外，许多防火墙的HIPS功能，也可利用来阻止软件程序的网络广告连接或广告文件的读写等，实现过滤广告的目的。

五、体验过后再说话，哪款防火墙更适合？

可供选择的个人防火墙软件产品太多，究竟哪一款最好呢？对我们来说，没有最好，只有最适合自己的防火墙。下面我们为大家列出目前的几款主流防火墙软件功能表，并针对不同的用户群作一个简单的对比推荐。

软件名称	主要附加功能	操作系统支持	授权	内存占用kB		自我保护能力		规则设置难易度
				空闲	传输	任务管理器	IceSword	
Outpost Firewall Pro 6.7	1.反间谍病毒模块； 2.隐私保护； 3.HIPS主动防御； 4.网页内容控制	Windows 7/2008/Vista/2003/XP/2000支持64位平台	收费	45056	53752	√	√	简单
ZoneAlarm 8 Pro	1.反间谍病毒模块； 2.隐私保护； 3.HIPS主动防御； 4.网页内容控制	Windows Vista/XP/2000/Vista支持64位平台	收费	34108	49874	√	√	中
PC Tools Firewall Plus 5	1.反间谍病毒模块； 2.HIPS主动防御；不支持64位平台	Windows Vista/2003/XP/2000	免费	25689	39102	√	√	简单
Look 'n' Stop 2.06 p4	1.基于包过滤；支持64位平台	Windows Vista / XP / 2000 / Me / 98	免费	4987	6476	√	√	中
Comodo Internet Security 3.10	1.反间谍病毒模块； 2.HIPS主动防御	Windows Vista / XP支持64位平台	免费	25064	31221	√	√	难
风云防火墙2009	1.反间谍病毒模块； 2.HIPS主动防御； 3.隐私保护	Windows XP/2000/Vista不支持64位平台	收费	23640	28071	√	√	简单
江民防火墙2009	1.HIPS主动防御	Windows XP/2000/Vista支持64位平台	免费	26388	31427	√	√	中
瑞星个人防火墙2010	1.HIPS主动防御	Windows 2000/XP/Vista/7不支持64位平台	收费	30842	36401	√	√	中
金山网镖2010	1.HIPS主动防御	Windows 2000/XP/Vista/7不支持64位平台	免费	21420	26819	×	×	简单

1.就近选择——安装国产杀毒软件的用户

对于安装江民、瑞星、金山等国产杀毒软件的用户，出于兼容性考虑，建议使用同公司开发的防火墙软件。

在几款国产防火墙软件中，江民防火墙软件的功能比较强，内置了HIPS主动防御模块（图28），因此可有效阻挡各种攻击。相比之下，瑞星防火墙的主动防御功能略弱一些，但比江民防火墙又更加智能方便一些。而金山网镖的功能比较弱，对自我保护能力、HIPS防御能力均不足，不过其小巧占用资源少、简单易用的特点还是符合一些用户的需要的。

28

2.最安全、最省资源——老鸟的选择，顶级防火墙Look'n'Stop

从前面的防火墙列表中，可看到Look'n'Stop 2.06 p4是最省资源的一款防火墙软件，在空闲和工作状态下占用内存资源竟然不超过10MB，连一向节约资源的金山网镖都远远不及。

Look'n'Stop的强大，源于其数据包过滤功能，它虽然强大但设置复杂，只适合对安全类软件非常熟悉的老鸟。

Look'n'Stop的界面极为简洁（图29），在刚安装好软件时，为了防止系统中可能存在木马病毒等，采取的网络保护策略是先禁止所有网络操作，再由用户来选择允许通过网络的程序和文件，真正保护网络安全。网络拦截对话框也很简洁，点击“允许”或“拦截”按钮，即可许可或禁止程序访问网络。

另外，为有效防止DLL注入类木马，可在“选项”→“高级选项”中开启“DLL检测”功能（图30），即可防止线程注入类木马病毒悄悄连接网络。

3.高手专用，HIPS极致安全——Comodo Firewall Pro

在列表中的几款防火墙软件都带有HIPS主动防御功能，但若论到HIPS功能的强大，Comodo 3.10.102363.531可说是做到了极致。Comodo的防火墙网络拦截部分并非最强，占用资源也不是很低，操作还非常困难，但它的HIPS绝对出色，使得Comodo成为一款高手专用的防火墙。利用Comodo的HIPS主动防御，结合网络管理功能，可打造极致安全的系统。

Comodo的安装很简单，注意在安装完成进行配置时，要选择“防火墙与最大主动防御”模式（图31）。

在软件主界面中，可看到统计的网络防护与HIPS主动防御保护统计信息，切换到“Firewall”选项界面，就可对防火墙进行各种设置管理了。相比其他防火墙软件，Comodo强大直观了许多，在界面中可选择信任程序、拦截程序、隐藏指定的端口等（图32），软件提供了直观的向导提示设置。特别是其中的“端口隐藏”功能，可隐藏指定的端口，非常实用方便。

Comodo的重点功能在于HIPS防御，在“Defense+”选项界面中，可设置和使用HIPS功能（图33）。在刚安装好Comodo时，可像前面的Outpost一样，先进入学习功能，将所有信任的程序执行一遍，即可自动创建防御规则，然后再进入常规保护模式。只有通过学习或设置了合理的规则（图34），才能避免Comodo频繁弹出拦截对话窗口——这也是许多新手觉得Comodo非常难于使用的原因。

结　语

不同的用户有不同需要，不同的防火墙软件也适合不用需求的用户。我们并不能单纯从一款防火墙软件的功能，来确定其优劣，更适合于自己使用的才是最好的。无论如何，我们的电脑上都需要这么一道隔离危险火灾的墙。也许上网“裸奔”是一种流行，但安装防火墙的保守派绝不Out，当遭受网络安全威胁时，在防火墙的保护下才能真正笑到最后。P

关键字：密码生成 密码管理 自动登录

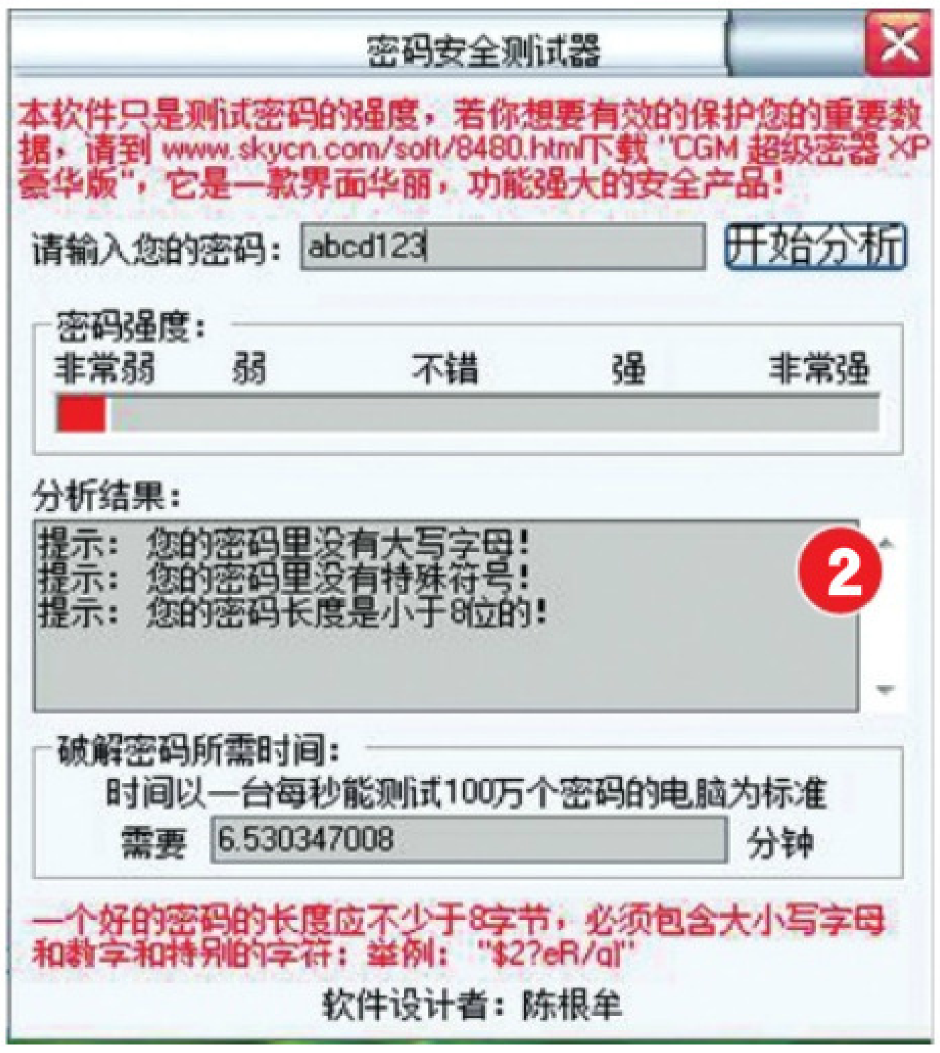
Internet时代带给我们从前无法想象的便利，但也带来了许多烦恼。我们每到一个网站就注册一个用户，到最后我们自己都记不住那些曾经注册过的账号和密码，甚至无法想起都在哪些网站注册过。有时，我们也会因为在不同网站频繁输入账号密码感到苦恼，有时则是对盗号木马的束手无策。银行账号、登录密码、支付密码、网银密码，面对各种各样生活中的密码让我们不禁要问——密码，我们该拿你怎么办？

一、打造一个强悍的密码

密码在现代社会中扮演着不可替代的角色，而要保障密码的安全，首先要设置一个高强度的密码。我们设置的密码要保证不会被黑客软件破解，不会被别人猜到。除了自己想一个密码，你还可用专门的密码生成软件。“专业密码生成器 2.81”可根据要求生成不同复杂程度的密码，包括大小写英文字母、数字、下划线，还有自选的特殊字符。在“生成方式”中选择“常规”，然后调整相关的参数设置生成密码的位数及包含的字符，最后单击“开始”按钮就可自动生成相应的密码了。软件的另一个功能可让你生成复杂的密码而不需要复杂的记忆，也就是利用“根据Key生成”模式来生成密码。使用这个模式时在“输入Key”文本框中输入任意的字符，可是数字、字母、符号甚至是汉字。

例如我们收入“大众软件”作为Key，然后单击“开始”按钮就会生成一个密码了**（图1）**。

当选择了一个密码，可以用“密码安全测试器”测试一下密码的安全强度（下载地址：http://www.skycn.com/soft/8595.html）。分为非常弱、弱、不错、强、非常强五个阶级，还可分析出破解密码所需要的总时间**（图2）**。



设置一个又好记又复杂的密码

如果设置密码一定是让你头疼的事情，既要自己好记又要防止黑客破解，如何做才能兼顾两者呢？除了用专门的密码生成器以外，这里介绍一个简单的方法。首先看看“Jttqbca!”这个密码，乍看上去好像很复杂，但其实并不难记。其实这个密码就是“今天天气不错啊!”的拼音第一个字母的组合，这个密码符合字母大小写混合、位数超过8位、包含特殊字符等几个设置安全密码的关键要素，即使穷举也很难破解。同时，这个密码也兼顾了好记的特点，你也可把自己的口头禅或某一句话用同样的方法来转换成这样一个无坚不摧的密码。

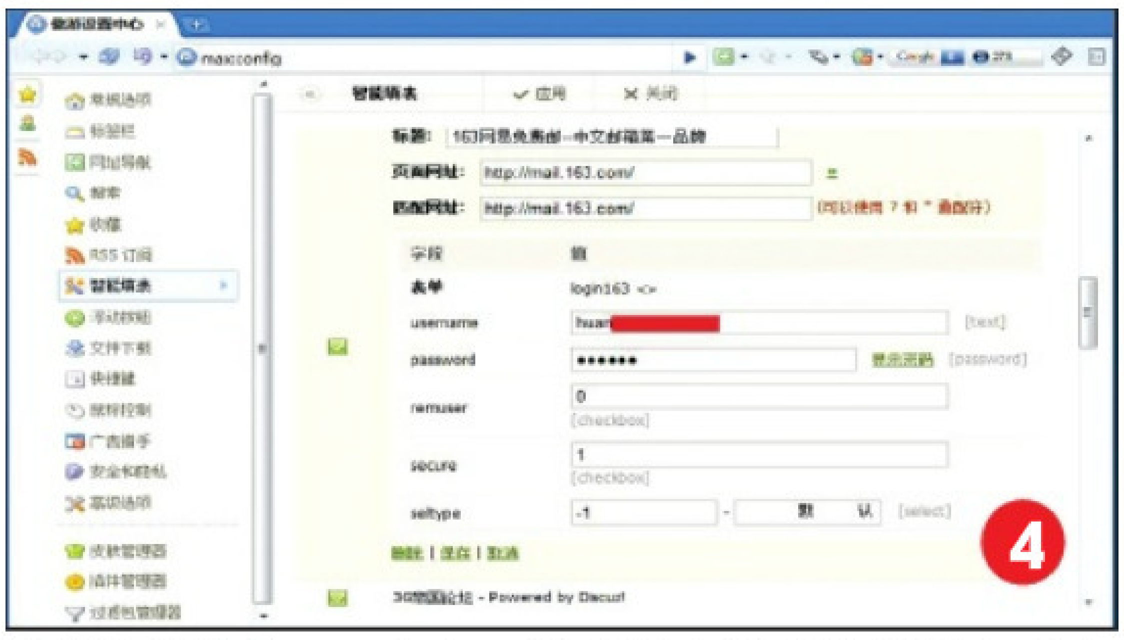
如果设置密码一定是让你头疼的事情，既要自己好记又要防止黑客破解，如何做才能兼顾两者呢？除了用专门的密码生成器以外，这里介绍一个简单的方法。首先看看“Jttqbca!”这个密码，乍看上去好像很复杂，但其实并不难记。其实这个密码就是“今天天气不错啊!”的拼音第一个字母的组合，这个密码符合字母大小写混合、位数超过8位、包含特殊字符等几个设置安全密码的关键要素，即使穷举也很难破解。同时，这个密码也兼顾了好记的特点，你也可把自己的口头禅或某一句话用同样的方法来转换成这样一个无坚不摧的密码。

二、网页密码管理

上网冲浪最高的应用就是浏览网页了，而网络上提供的形形色色服务却都伴随着形形色色的密码。注册的账号多了，难免会忘记，而在不同的网站要频繁的输入账号密码也是让人感到非常头疼的事情。Windows自带的IE浏览器为了解决这个问题提供了一个简单的解决方案，即在密码登录框中浏览器会自动提示保存账号及密码。不过IE的这个功能却非常弱，甚至没有最基本的密码管理功能。

“傲游”是一款备受欢迎的IE内核浏览器，其内置的自动填表功能实际上也是一个网页账号密码管理器，它的使用也很简单，你甚至不需要任何设置。在默认情况下，当你在网站输入账号和密码时会自动提示对话框询问是否保存输入的信息**（图3）**，这时只要点击“保存”按钮就可了。下次登录网站时会自动在登录框和密码框中以黄底色自动显示在对应的输入框中。

如果有多个账号，它也支持同一个网站不同账号密码的保存。若想查看保存过的密码，可在遨游的工具栏中依次选择“工具”→“遨游设置中心”，然后单击“智能填表”选项，就可看到遨游中所有保存过的密码，并可对信息进行修改**（图4）**。如果因为长期使用自动保存密码的功能而忘记了某个网站的登录密码，可单击“显示密码”以明文方式显示密码。



实际上如Mozilla Firefox、Opera、Google Chrome等大多数浏览器都提供了一个密码管理器来管理浏览器上的密码，它可储存网站的用户名和密码，这样就方便用户再次进入网站时无需输入用户名和密码。但使用率最高的IE浏览器却只提供了账号密码保存却没有相关的密码管理器，给我们带来了很多不便，下面就介绍几个小技巧让你用好IE的密码管理功能。

1.如果你因为长期使用自动保存的功能而忘记密码请不要着急，首先打开保存密码的页面，然后选中自动保存的账号和密码，这时密码框中以星号显示密码，接下来我们需要用到一款名叫“XP星号密码查看器 2009”的软件（下载地址：http://www.skycn.com/soft/2364.html）来查看这个星号密码，软件很小，同时支持查看WinXP和Vista中的星号密码。启动软件后单击“网页密码”按钮，选择“自动扫描整个网页”按钮，在弹出的对话框中单击“开始扫描网页”，则网页上的星号密码就会以明文方式显示在窗口里了**（图5）**。

2.有时出于某种原因，我们需要把IE自动保存的账号记录删掉，这时就可使用IE的清除历史记录功能，IE8对这个功能有了微弱的增强。在浏览器的工具栏上单击一个盾牌形状的按钮，选择“删除浏览的历史记录”**（图6）**。

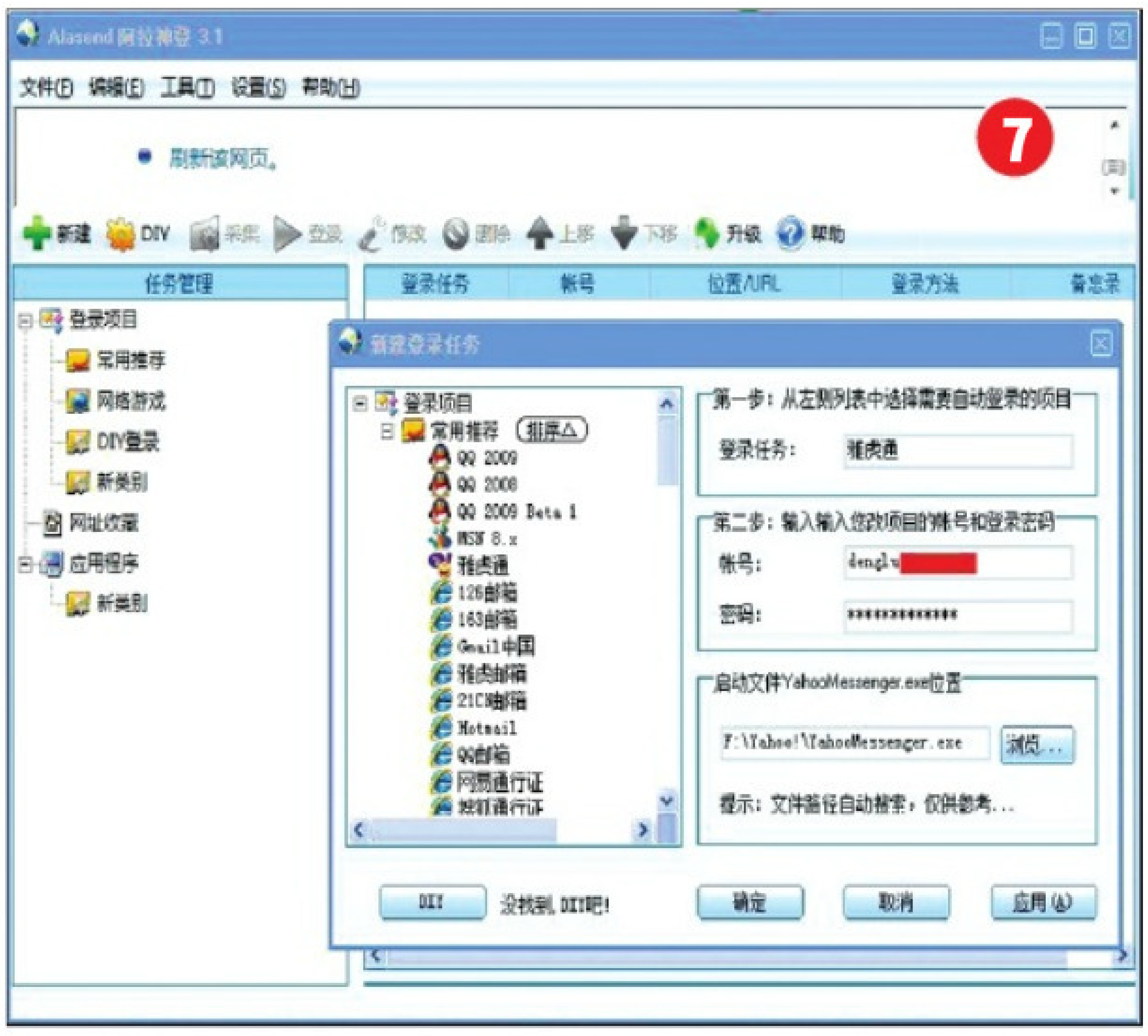
3.虽然IE的密码管理功能非常弱，但我们可使用第三方插件来增强相关的功能。IE7Pro是一款老牌的IE增强插件，几乎具备所有目前浏览器的主流功能（下载地址：http://www.ie7pro.com/download.php?language=cn），其中内置的“自动填表”功能就相当于一个增强的密码管理器。

三、综合密码管理

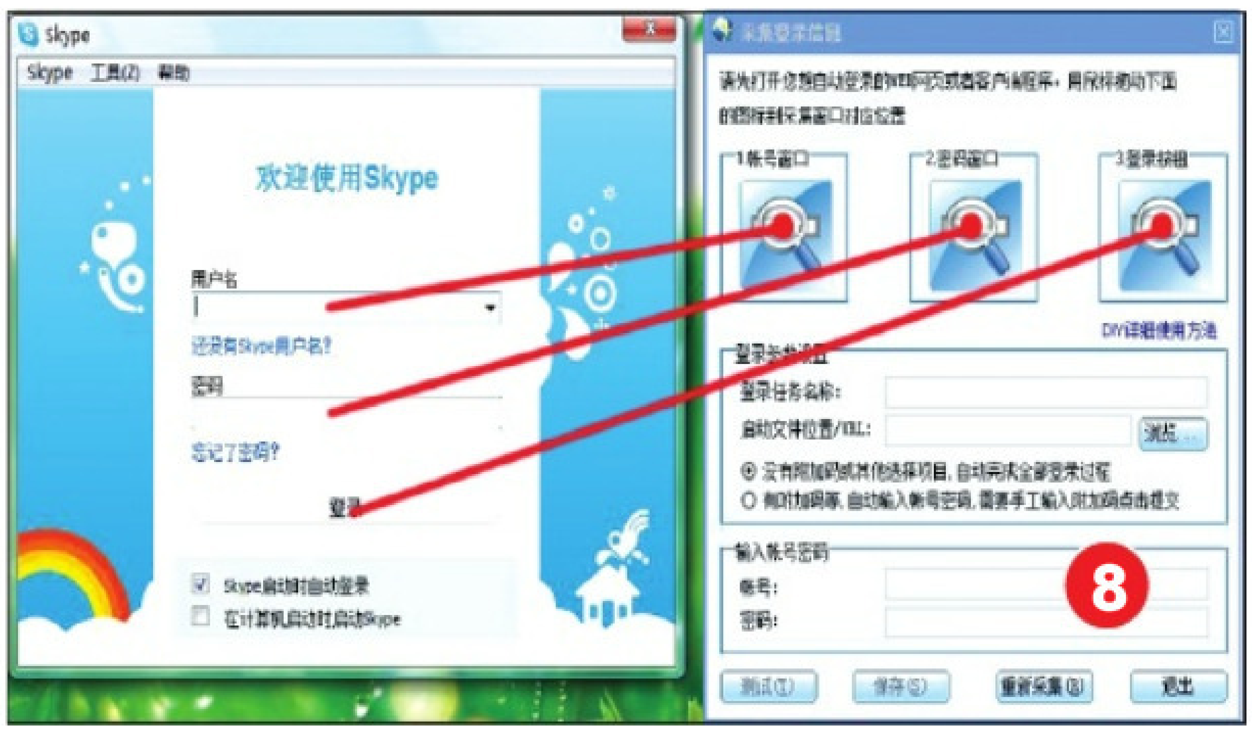
除了浏览网页，玩网络游戏也是上网的重要活动。如果你玩好几个网游，或你有好几个账号，再或你经常修改游戏密码，这都会让你对记这么多的账号和密码头痛不已。此外，你要记录的密码有时也并不是仅仅网络上的活动，也会有重要但需要保密的某些信息，所以我们需要一个综合的密码管理工具。

目前密码管理软件很多，这里我们介绍一款具有自动登录功能的软件——“阿拉神登”。使用它你可把密码列表保存在程序中，并可实现网站、IM软件、网游或其他一些软件客户端的账号自动登录。在方便登录的同时，也解除了忘记账号密码、重复输入、反复登录的烦恼。

软件内置了很多程序和网站的自动登录脚本，这里就以“雅虎通”为例讲解“阿拉神登”设置保存密码及自动登录的方法。启动软件后单击“新建”按钮（图7），在“新建登录任务”对话框中依次展开“登录项目”→“常用推荐”，选择“雅虎通”，然后在右边输入登录的账号、密码及雅虎通的主程序路径，设置完成单击“确定”就会显示在程序的密码列表中。要登录只需在账号列表中单击右键，选择“登录”就可自动登录“雅虎通”并填入密码了。



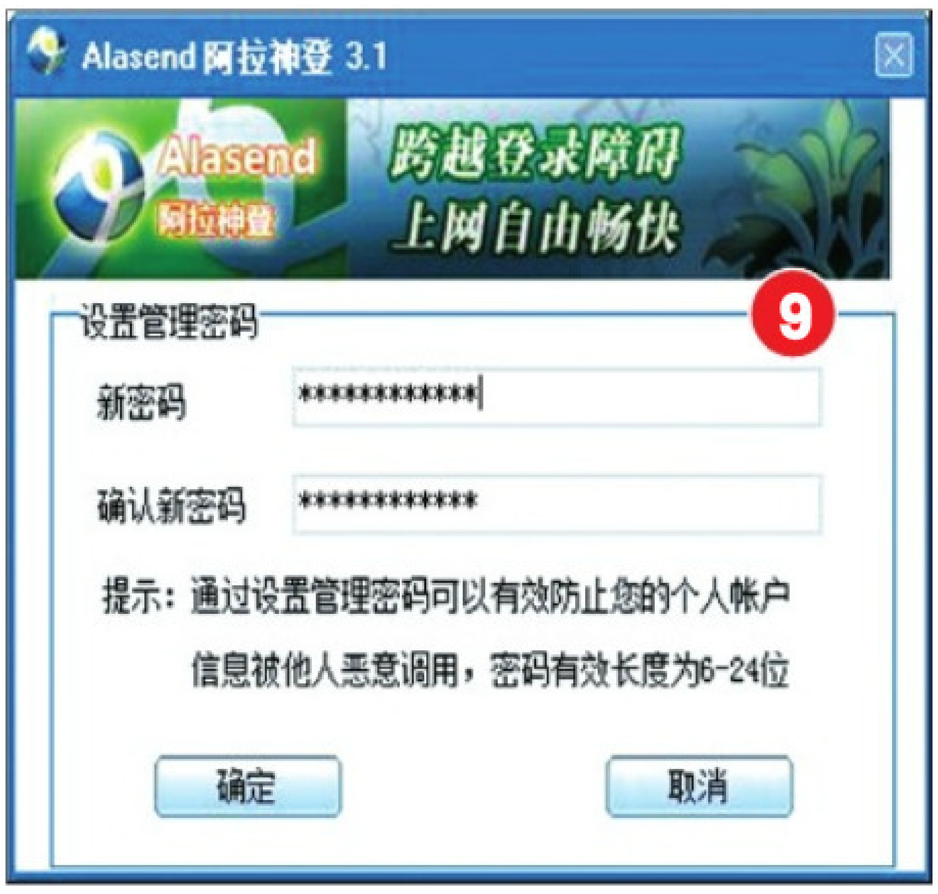
虽然软件已预设了一些程序和网站的自动登录脚本，但远远不能满足我们的要求，下面我们就以登录Skype为例说一下任意登录脚本的制作方法。首先启动Skype并进入登录界面，然后单击工具栏上的“DIY”按钮，弹出“采集登录信息”对话框。依次将对话框中的“1.账号窗口”“2.密码窗口”“3.登录按钮”拖动到Skype中对应的“用户名”文本框、“密码”文本框、“登录”按钮的位置（图8），这时“登录任务名称”和“启动文件位置”两个参数会自动被填写，然后自己在下面的“输入账号密码”中填入Skype的登录账号和密码，最后点“保存”就可以了。在保存之前，你还可先点“测试”按钮试一下脚本编辑是否正确。



用上面的方法，你可把自己所有的网站、软件的登录账号和密码都保存在“阿拉神登”里，这样既方便登录，也不会再忘记密码。但随之而来的新问题是，所有的密码都保存在一个地方，那么如果密码管理软件被盗取，所保存的密码就都被盗了。为此软件提供了4种方式对保存的密码进行保护，下面分别进行简单的介绍。

1.管理密码。单击工具栏上的“设置”，选择“设置管理密码”打开“设置管理密码”对话框，输入两次密码并确定（图9）。管理密码是启动软件的密码，可阻止没有授权的人登录你的账户。

2.查看密码。单击工具栏上的“设置”，选择“设置查看密码”打开“设置查看密码”对话框，设置密码即可。查看密码用来阻止其他人看到你保存的账户密码，也就是说，你所有保存过的密码都是以星号显示的。设置过“查看密码”后，只有输入密码才能查看保存的实际密码。



3.绑定硬盘。单击工具栏上的“设置”，选择“数据绑定硬件”→“数据绑定硬盘”，然后确定即可。这时，即使知道软件密码也无法在其他计算机上使用，软件绑定的是硬盘序列号，是唯一对应的。

4.绑定U盘。单击工具栏上的“设置”，选择“数据绑定硬件”→“数据绑定U盘”，然后插入一个空白U盘根据提示操作。

四、特殊密码管理

1.QQ密码管理

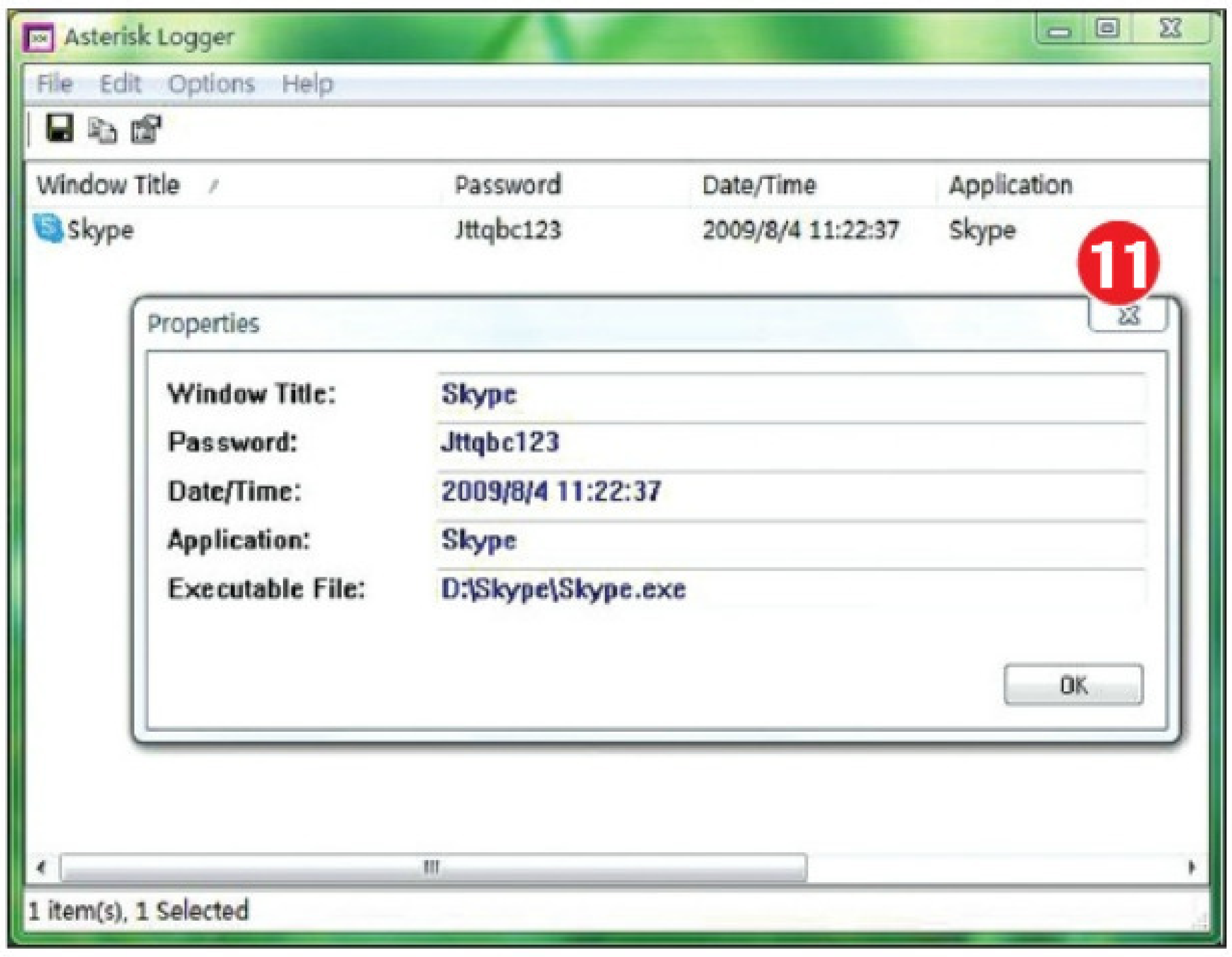
QQ是我们平时使用最多的软件之一，很多朋友都有好几个QQ号。这让开机就同时挂几个QQ的朋友每次都要噼里啪啦一阵狂输，进行一番繁琐的操作。目前最新的QQ2009已可支持记住多个QQ号码密码了，即在登录时选择“记住密码”复选框，多次重复分别把每个要记住密码的QQ号都登录一次。以后再次登录时只需在登录框中把每个号码都登录一次即可，记住密码除可减少操作以外，还可避免输入密码时旁边有不自觉的人看着的尴尬。但这样每次只能登录一个QQ号，要登录多个QQ号时仍然操作繁琐，而且如果你用的仍然是QQ2009以前的版本（如QQ2008），是无法使用这个功能的。为了解决这些问题，你可试试“多功能QQ防盗登录器”**（图10）**（下载地址：http://www.skycn.com/soft/35841.html）。软件支持QQ2008及2009SP1/SP2，可把你所有的QQ账号密码都记录在软件中，并且做到一键登录，无需每次都输入长长的账号和密码。软件启动后会自动扫描QQ所在的路径，你所要做的就是分别填入“QQ号码”和“QQ密码”，然后单击“QQ登录”按钮就可了，登录一次以后账号和密码会自动保存在下方的记录列表中，以后就不需要再输入了。

2.宽带ADSL密码找回

拨号上网的密码不小心丢了怎么办？常常有朋友会尴尬地发现自己不知道ADSL宽带的账号和密码，这是因为宽带的账号和密码在系统中是自动保存的。但当我们需要用到密码时（例如重装系统），我们就只能束手无策吗？那就快试试“风很凉上网账号密码备份 1.0”这个小程序吧（下载地址：http://www.skycn.com/soft/56601.html）。这个工具可显示出计算机中记录的拨号账号和密码，让你在关键时刻拯救你忘记的拨号密码。使用也很简单，程序没有主界面，直接执行就会自动把上网的账号和密码保存在D盘的“上网账号密码和网卡IP备份.txt”。除了能显示出计算机中记录的拨号密码，还可记录一些其他网络相关的信息。

3.懒人的密码解决方案——密码自动记录

在我们平时使用电脑的过程中，还有另外一种类型的密码管理软件，可在后台自动记录你所有输入过的密码并保存下载，而无需像前面列举的密码管理软件一样要提前把密码列表保存下来，“Asterisk Logger”就是这样一款软件（http://download.pchome.net/utility/codeman/detail-29686-1.html）。软件的使用很简单，启动软件以后就不用管了，你在接下来所有开启的程序中曾经出现星号密码窗口的程序中的密码都会被它所记录下来，并且软件可自动识别密码在哪一个程序中输入的**（图11）**。这些记录还能另外储存下来，方便对密码的管理。



4.在线密码管理

除了使用前面介绍的专门的密码管理软件，你还有另一种选择，就是使用在线的密码管理服务。“豌豆网”（http://www.onedoor.cn/）就是这样一个专门提供在线密码管理的网站。首先你需要注册一个账户，然后登录。在“我的主页”中点“增加新账户”**（图12）**，然后输入要保存网站的登录信息就可把账号密码都保存在网站上了。在线服务使用方便，不需要安装任何软件就可实现密码管理的功能。但缺点也是显而易见的，使用在线服务首先是受网络条件的限制，其次是密码容易被盗，另外如果网络服务商将来停止提供服务或遇到不道德的网络提供商窃取保存的密码，那么将会遭受巨大的损失。

在本期工具快报的最前头，大家可看到一个免费刻录软件和一个商业刻录软件。我的朋友中也有做软件的，他们有时会埋怨免费软件打乱了他们的生意，颇有一粒耗子屎废了一锅粥的感觉。但真实情况是不是这样呢？没有什么可阻挡一个商家向用户的“献媚”，而软件作者也是如此，免费策略更是如此。不会有什么东西是永远应当保持成什么样子的，以开放的心态应对总是会发生的变化才是上上之道。当然，我承认这段话没有考虑到国内的知识产权保护状况。

■北京 淮阳客

挑战Nero！——ImgBurn 2.5.0.0

□大小：2.05MB □授权：免费 □语言：英文＋简体中文语言文件
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/47371.htm

两年前本栏目曾介绍过这个小巧精悍的刻录软件，不过当时它主要是用来刻录镜像，而现在的最新版本已是一个功能非常完整的作品，无论刻录文件、镜像，还是刻录视频DVD或是抓取光盘镜像、从文件/文件夹制作镜像，及验证光盘、品质测试，它都可完成。软件还提供了众多精细的控制功能，例如智能调节刻录速度、双层DVD控制、多台刻录机同时刻录等——你也可从软件设置中密密麻麻的选项及作者每次更新列表中大量新增功能看到证据。不过这里还是要特别推荐一下它的镜像刻录功能（毕竟它的名字就是“镜像刻录”），它支持多达20种格式的镜像文件，因此即便是刻录格式少见的镜像也用不着转换；同时，这些格式中包含FLAC、APE、CUE，因此那些喜欢玩音乐的用户，可用它快速将自己的高品质音乐刻录为CD。最后，这里介绍一下中文语言文件的安装：请到http://www.imgburn.com/index.php?act=download下载“Chinese (PRC)”语言文件，之后将其中的.lng文件解压到软件安装文件夹的“Languages”目录下，之后启动软件，依次选择“菜单Tools”→“Setting”→“General”→“Language”→“中文(中国)”即可。

走向免费——Nero 9 Essentials 9.4.12.3

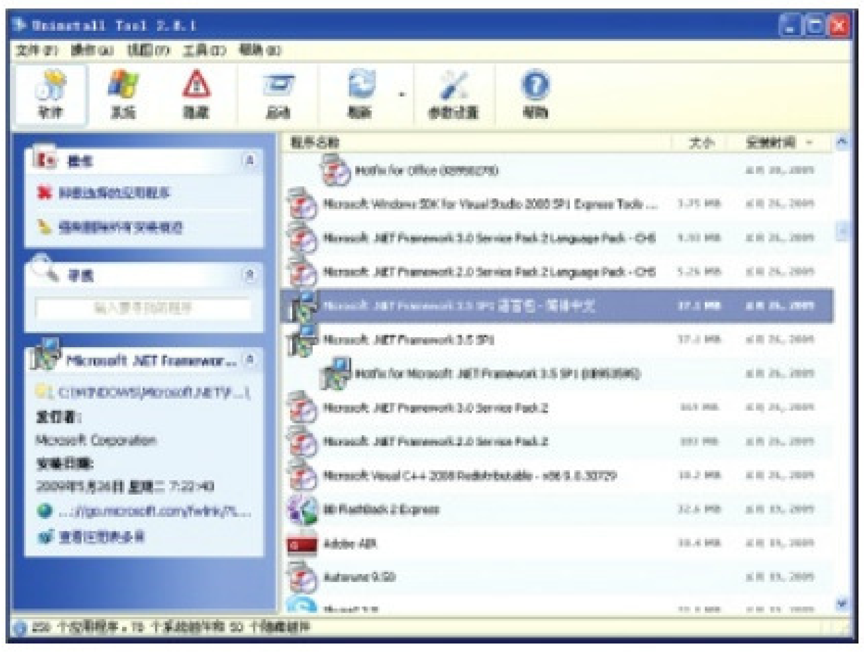
□大小：53.5MB □授权：免费 □语言：简体中文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/89429.htm

没错，你看到的确实是“免费”。在众多免费刻录软件的“围攻”之下，Nero终于坐不住了，在之前数年的功能“大而全”且高价的策略之后，他们最近推出了新的免费产品，该产品在安装过程中仍有注册码填写步骤，但软件已为你自动填写。不过可能会让你失望的是，该产品中仅包含了Nero StartSmart组件，并只有最简单的CD/DVD数据光盘刻录和光盘复制，及擦除光盘、分析光盘功能。刻录中的设置选项也很少，以数据刻录为例，只可选择刻录速度及刻录后是否验证。主界面上方虽然列出一溜主要功能，但点进去，发现都是让你升级到收费版本的提示。因此，这次免费版的放出显然只是Nero的一个营销策略：靠免费吸引注册用户，但超过50MB的体积、少得可怜的刻录功能（连镜像刻录功能都没有），相信除了那些对品牌有所追求的用户，其他用户都会觉得诚意不够吧。但如果你仍想一试，这里提醒一下：安装第二步为附加插件步骤，请注意选择。

找回丢失的分区——Partition Find and Mount Pro 2.31

□大小：1.69MB □授权：共享 □语言：简体中文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/88710.htm

熟悉电脑的用户都知道，硬盘分区的信息除记录在MBR（Master Boot Record，主引导记录）之外，在每个分区的起始部分也记录有特殊的分区数据，因此即使MBR损坏，只要其他数据完整，也可通过全盘扫描来判断分区的位置。这款软件的功能就是在你硬盘的MBR被破坏或分区意外被删除时，帮助你快速找回原来的分区。它采用智能扫描、普通扫描和全盘扫描等3种扫描方式，适用于不同严重程度的问题。默认的智能扫描非常快，只需一两分钟就能完成扫描。同时据使用者反馈，这款软件的识别率也很高，它全面支持NTFS和FAT各个版本的分区类型，除了标准的分区结构外，还可识别由DM、Partition Magic等第三方分区软件写入的分区信息，因此当使用其他分区恢复软件不能奏效时，一定不要忘了用它来尝试一下！另外非常值得推荐的是，这款软件还可为分区创建镜像，并可将任意镜像或找到的分区装载为指定盘符号的分区，通过这样的方法，你就能快速判定找到的分区是否正确。



极速卸载——Uninstall Tool 2.8.1

□大小：1.58MB □授权：共享 □语言：简体中文

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/47541.htm

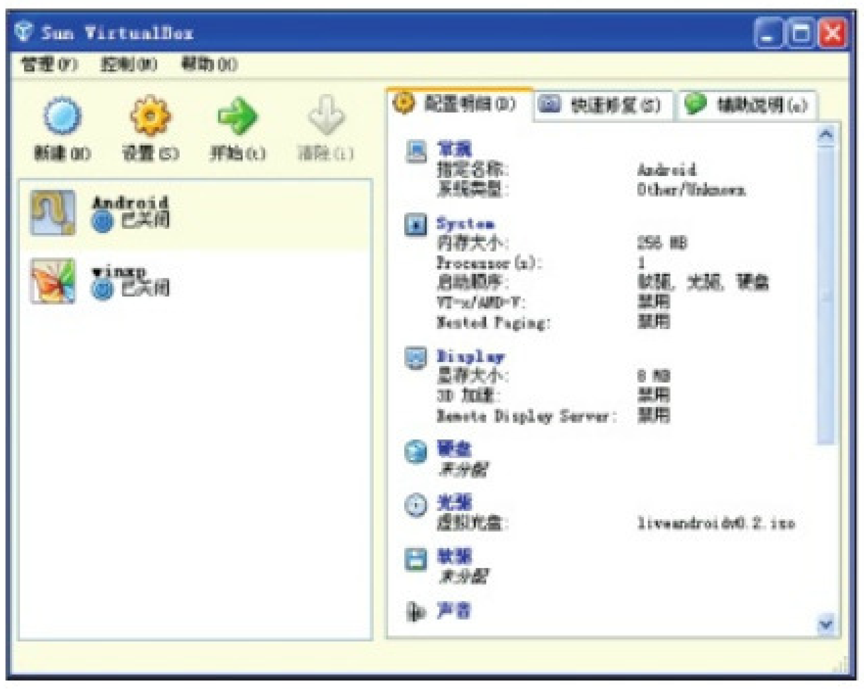
一款性能优良、功能全面的卸载软件。笔者的第一使用感觉是速度非常快，几乎刚开启程序，已安装程序列表就能全部显示出来，相比于Windows自带的“添加/删除程序”简直是天壤之别。除此之外，它还可将已安装程序分为软件、系统、隐藏等3类，可根据程序名称、大小和安装日期对程序列表进行排序，并支持程序名称直接搜索，这些都大大增加了寻找卸载项的效率。当选择某个程序时，右侧会给出它的详细信息，例如安装路径、版本、发布者、安装日期、官方网站等，对系统有一定了解的还可点击“查看注册表项目”直接打开注册表的对应位置，以获得更全面的了解。软件可卸载系统自带“添加/删除程序”所不能删除的程序，具备强制删除功能，可将注册表中的程序信息完全清除。另外它还有一个非常方便的功能：直接替换控制面板中的“添加/删除程序”。需要该功能的用户请到“首选项”→“常规”中进行设置。它还提供了一个简单的自启动程序管理器，除了禁用和删除自启动程序外，还可添加新的自启动程序。

水印高手——WinWatermark 2.9.2

□大小：4.83MB □授权：共享 □语言：英文

□下载：http://dl.pconline.com.cn/download/53273.html

一款非常专业且操作手感很不错的水印添加软件。它的操作界面上有“Image（图片）”和“Watermarks（水印）”两个标签选项，其操作逻辑是这样的：可载入多张图片（支持整个文件夹批量载入），也可同时添加多个水印，所有水印都会批量添加到已载入的图片上。水印可是文本（支持多种预设文本，例如日期、照片的Exif信息），也可是图片，对于每个水印，你都可设定它的旋转角度、透明度、位置（九宫格、外加像素平移）。更专业的是你还可设置水印的模式（Mode），如果将模式设为“Title”，则可将水印重复平铺在待处理图片上，这种模式下可进一步通过下方的“X Gap/Y Gap”来设置重复水印之间的距离；若是设为“Stretch”，则可将水印强制拉伸以适应待处理图片。每次添加的水印设置都可保存为单独文件，以备将来载入直接应用。最后，除了添加水印之外，软件还可对载入的图片进行简单处理，例如旋转、裁切、缩放、为图片添加边框、重命名等。



虚拟机也能玩3D——Sun VirtualBox 3.0.2

□大小：64.3MB □授权：免费 □语言：简体中文

□下载：http://www.skycn.com/soft/43067.html

玩过虚拟机的朋友都知道，虚拟机软件核心的功能之一就是对真实硬件的模拟，例如很多虚拟机软件不能玩高端的3D游戏，原因就在于其所模拟的显卡还不能支持高级的3D技术。VirtualBox是这几年兴起的虚拟机新秀，自去年年初被Sun公司收购后，一直保持着良好的发展势头。最近该软件进化至3.0.X版本，令人眼前一新的是该版本已开始支持Direct3D 8和9，并全新支持OpenGL 2.0，这意味着即使是在虚拟机上，使用DirectX 8/9等高级3D技术的游戏和其他软件也能正常执行（注意要在虚拟机中使用3D加速，请在设置的“Display”项目中勾选“启用3D加速”）。此外，在SMP客户机模式下，可支持多达32个虚拟CPU（前提是主机的CPU必须支持VT-X或AMD-V虚拟技术）。软件的不少图形界面也经过了重新设计，例如在全屏和无缝模式下，在底部新增了迷你控制工具栏，使用起来就如同正常模式下的菜单一样方便，而设置对话框的界面也经过了重新设计，更为人性化。当然更基础和重要的是，其性能也得到了提升，而且——它依旧保持免费。

魔术画笔——Wizardbrush 6.7.5.5

□大小：3.54MB □授权：共享 □语言：英文

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/21111.htm

画笔效果非常出色的一款绘图软件。仅从界面设计来看，这似乎是一个“玩具版”的Photoshop，但只要你随便点选某个画笔，在绘图区任意画上几笔，就会发现其效果非常接近于真实世界中的绘画工具，例如水彩笔、油画笔、马克笔、粉笔等。利用这些工具，即使是小孩子也能创作出很真实自然的绘图作品。如果你想更进一步了解软件的功能，可点击绘画教程（Painting Tutorial）窗口，随意双击其中的作品，软件就会以动画形式演示该作品的创作过程（若看不到绘画教程窗口，可点击顶部标题栏上的最后一个图标），相信看过后，你会对它的绘画“潜能”有更深入的了解。除了非常好用的画笔外，软件的其他功能也非常全面，例如支持多图层，拥有数量丰富的滤镜，一些普通的图片操作，例如翻转、旋转、对比度/亮度/色相调节等自然也不在话下。最后说明一下，这款软件实际为国人开发制作，早些的版本有简体中文语言，请有需要的用户自行搜索。

锁住USB接口！——USB Manager 1.23

□大小：122kB　□授权：免费　□语言：简体中文
□下载：http://www.fixdown.com/china/Safe/download_2947.htm

这款软件对于那些在单位工作的读者来说可能会非常有用，它能让你随时禁用/启用电脑上的USB接口，或也可单独禁用USB打印机、扫描仪或音频设备，从而保证你的资料不会因你不在而被他人通过USB口窃取。通过右击系统托盘处的图标就能控制USB接口的使用权限，这里注意每次禁用USB口时，当前已连接的USB设备仍能正常使用，不过禁用后再插入就完全没有反应了。因此如果要禁止使用打印机，一定在软件中禁用的同时，也将打印机USB接口拔出。你也可为软件设置保护密码，方法是右击程序图标进入“选项”，勾选“启用密码”，再到下面的文本框输入你的密码即可。开启密码保护后，软件的使用会变得有些不同：每次要进行禁用/启用操作时，都必须先右击程序图标选择“输入密码”，密码正确之后才可继续其他操作（包括“退出”操作在内）；每次操作完成后，密码保护会自动重新开启，所有操作项目均变为灰色不可用。

GIF动画全制作——GIF Movie Gear v4.2.1

□大小：758kB　□授权：共享　□语言：简体中文
□下载：http://www.crsky.com/soft/6912.html

一款功能非常全面的GIF动画制软件。从图片来源来看，它支持从AVI、动画光标、BMP、JPG、PSD、PNG、ICO、CUR等文件中直接导入，并可将两个已有的GIF动画直接混合；从导出来看，它支持将动画保存为GIF、AVI、SWF（Flash）、CUR等动态格式，亦可逐帧保存为GIF、BMP、JPG、PNG等常见图片格式；从图片处理来看，它支持尺寸缩放（普通图片处理软件中少有的功能）、旋转、翻转、平移、逐像素编辑，并且还支持调用第三方图片编辑器（例如Photoshop）进行处理；从GIF特殊处理来看，它可让你改动全局调色板、减少颜色数量、对整个GIF文档进行优化（针对每一帧的图片进行优化）和瘦身（针对帧数进行优化）、任意调整每一帧的播放时间、增加GIF注释等——总之，GIF制作方方面面的功能基本上它都具备了，再加上设计良好的界面，如果你正有处理、制作GIF图片的需要，可不要轻易错过！

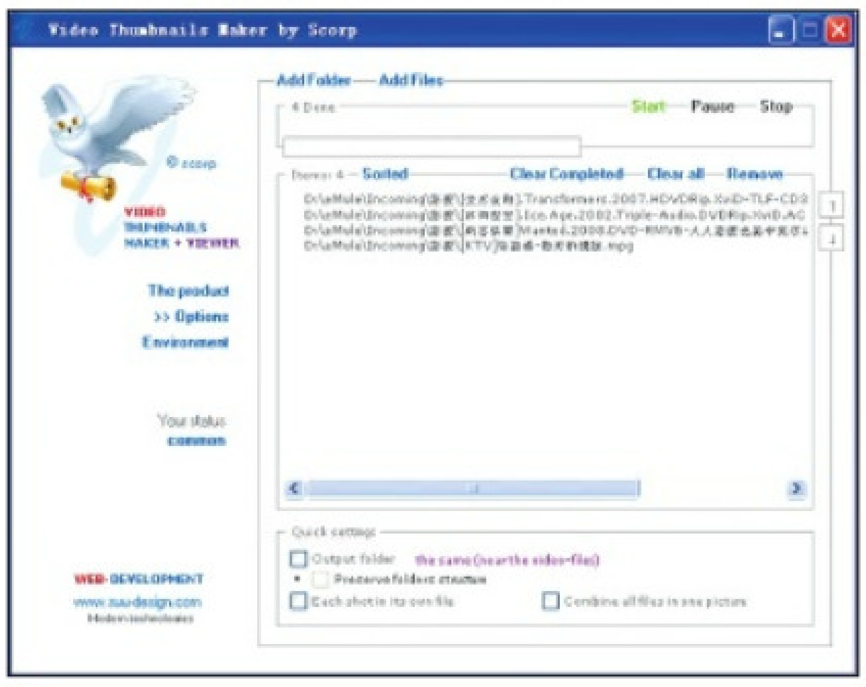
迷你网络词典——Dictionary .NET 1.7.3501

□大小：71kB　□授权：免费　□语言：简体中文
□下载：http://down.tech.sina.com.cn/page/43502.html

体积不到100kB、完全借助于网络进行翻译的绿色迷你词典工具，非常适合放入U盘随身携带。它全面利用Google翻译、Google图片、Wiki资料等网络资源，可在43种语言之间进行翻译。以英语翻译为简体中文为例，绝大多数翻译都有单词读音、例句、相关短语、网络翻译、网络释义等几部分内容。软件虽小巧，但却支持文字输入建议（实际也是利用了Google的搜索建议）、翻译快捷键（同时支持键盘和鼠标）、自动隐藏（当操作焦点转到其他窗口时自动隐藏）等功能。软件能自动检测语言，并调用正确的翻译方向（如英文→简体中文），但你也可手动设定，方法是点击关键词输入栏左侧的图标，然后在左侧出现的语言栏中选择。点击窗口右上的两个图标可分别切换位置锁定和自动隐藏状态；进入选择设置的方法是：点击关键词输入栏右侧的帮助按钮，在弹出菜单中选择“求助→选项”。最后说明一下，对于一些特定的名词（例如“Nokia”），软件可能会优先选择某种语言（如芬兰语，因Nokia原为芬兰语）来翻译，但又可能因服务器不可访问的原因而无法返回结果，这种情况下，笔者只能建议你将翻译方向改为“英文→英文”，以获得一些有用的信息。

视频缩略宣传图制作——Video Thumbnails Maker 2.1.0.5

□大小：1.51MB　□授权：免费　□语言：英文
□下载：http://down.tech.sina.com.cn/page/43517.html



不知道你以往在下载视频文件时，有没有看到过这种宣传图片：从影片的各个时间段截取出图片，之后将它们按时间顺序纵横排列，观众一眼就能从中下看到影片的大致缩略内容。如果你也需要制作这种视频缩略宣传图，这款软件就是一个好帮手。它支持从AVI、RMVB、MPG、MP4、ASF、MOV、FLV等常见视频文件中制作缩略图（MKV格式也在支持之列，但笔者有碰到制作失败的案例），而且它支持将字幕文件嵌入后再截图。制作时，只要在编辑区域右击，选择“Add Files”或“Add Folders”加入文件或文件夹，再点击左侧的“>>Options”进入排版设置；在这里软件已预设了5种版式（Set1～Set5），你可在它们的基础上改变参数再点击“预览（Preview）”查看效果；宣传图上的所有元素都可自定义，因此参数也较多，但只要细心一一尝试，应可迅速掌握。P

增量在线备份——e云在线备份

□版本：1.14.1.6　□大小：8.61MB
□授权：免费软件　□作者：中国电信集团公司
□平台：Win9X/2000/WinXP/Vista　□注册费用：无
□未注册限制：无　□主页：http://eyun.online.sh.cn
□下载注册：http://eyun.online.sh.cn

说明：这实际上是一项网络服务，由中国电信最近开始提供，其功能是将文件同步到网络服务器上。电信为每个免费用户提供2GB的空间（交费可获得更大空间），该空间不能外链，也不支持分享，只能用作文件备份。不过它的优点也很明显：支持增量备份，因此可将其监视打开，目标发生变化时只会同步已变更的那部分；使用简单，除了指定文件夹备份之外，软件还预设了“备份集”，可让你直接备份Outlook邮件资料、QQ聊天记录及表情、IE收藏夹等，如果对系统和软件不是很熟悉，这一功能将变得很有用。另外，备份之前，软件会对要备份的资料执行256位的AES加密，安全性有保障。不过由于是网络服务，你需要在官方网站申请用户，另外还会获得一个许可证，新装或重装软件时都会用到，请妥善保存。

使用软件预设的“备份集”有时会更方便

点评：无论是为了备份文件，还是为了多处电脑（如家中、单位中各有一台电脑）共享网络资源，这都是个好选择。软件没有什么附加性服务，可放心使用。目前笔者发现唯一的缺点是连接不太稳定，偶尔上传速度会较慢。

货比三家——淘宝大买家（TaoBaoBuyer）

□版本：0.3　□大小：2.21MB　□授权：免费软件　□作者：PT42
□平台：Win9X/2000/XP/Vista　□注册费用：无
□未注册限制：无　□主页：http://soft.pt42.cn
□下载注册：http://soft.pt42.cn/taobaobuyer_index.htm

说明：虽然淘宝本身就具有商品搜索功能，但同一个页面上显示的商品有限，此外有一些也很重要的信息，例如卖家好评度/信用、该商品已售出次数、商品总价格（原价+快递费）等，在搜索页面上都不能直观看到，而这里介绍的这款辅助工具恰可弥补这些问题。它能按你设定的条件，例如价格区间（注意最高、最低价都必须填写）、旺旺是否在线、是否有正品保障等，对淘宝上的商品进行搜索。搜索完成后，你可按总价、售出数量、信用、好评、地址及保障性质等，对搜索结果进行排序，若有中意的项目，只要双击就能转到商品的淘宝页面，或也可右击进行其他操作。

列表检索，信息对比一目了然

点评：网络上有许多已整理好的信息，在软件中利用这些信息，将其重新排序、归类，有时就是一个好创意！不过本软件在打开网页时，总是新开IE窗口而不使用系统默认浏览器，有些不便，期待改进。

再战输入法——紫光华宇拼音输入法 6.5

□版本：6.5　□大小：16.3MB　□授权：免费软件
□作者：北京紫光华宇软件股份有限公司　□平台：Win9X/2000/XP/Vista
□注册费用：无　□未注册限制：无　□主页：http://www.unispim.com
□下载注册：http://www.onlinedown.net/soft/3417.htm

说明：紫光拼音输入法早为大家熟知，但随着近年来搜狗拼音与Google拼音两位竞争者的加入，其市场占有率急速下降。那么这次6.5新版的推出，是否能扭转颓势呢？还是来看一下新增的功能吧。本版界面上变更较大，设置面板重新设计，提供了输入法设置向导，另外与之对应的是增加了“输入法视频教程”，通过“设置面板→视频帮助”即可动画方式查看主要的智能化输入功能，让用户能更快上手并掌握高级技巧。在功能方面，新版增设了智能英文输入功能，中文输入状态下，输入字母后可直接按逗号转入英文输入状态，该状态支持英文单词智能提示与候选，经常输入英文的用户会觉得非常方便；增加了“简拼+冒号”快速输入符号、日期、数字等的新功能，例如，可用“WD:”来快速输入“℃/ā”符号；在输入条上增加了右键关联菜单，可将候选词置顶（将当前词排到候选词最前）、删除或用百度对其进行搜索；最后，软件还大大改善了词库功能，可定期更新网络新词，还提供了更多的专业词库供用户选用。

点评：逆水行舟，不进则退，紫光的此次升级多有亮点，不能说一定会扭转，但至少能对其市场占用率下滑之势有所抑制。这也从另一个侧面说明输入法的人性化程度仍有不断提高的空间。

新瓶确实装有新酒，值得新老用户尝试

一键备份还原——GGhost一键恢复

□版本：09.07.07　□大小：11.5MB　□授权：免费软件
□作者：lianjiang　□平台：Win2000/XP/Vista/WinPE
□注册费用：无　□未注册限制：无
□主页：http://gghost.cn
□下载注册：http://down.tech.sina.com.cn/content/42413.html

说明：一款集成了Ghost v11和多种启动工具的免费系统备份及还原工具。众所周知Ghost是非常好的分区/硬盘备份及还原工具，但它对用户的操作水平有一定要求，同时操作时也要仔细选好参数，防止误操作（例如将A分区误备份到B分区，覆盖了后者）。但如果使用本软件，即使是初级用户也可实现“一键”操作。对于普通用户来讲，只要一个界面就能实现系统分区的备份和还原，而如果是高级用户，还可使用“高级选项”中的“备份与恢复向导”，将任意分区备份到任意位置。软件支持隐藏分区，同时备份文件会放置到一个“畸形目录”中，该目录在Windows中不可用正常方式浏览和删除，保证了其安全性。

普通用户使用本界面即可一键备份还原系统分区

点评：很方便的一个Ghost替代工具，无论新手还是老手都可用其来维护系统。

征稿启事

选题要求

电脑应用过程中的各种心得技巧，包括软件、硬件、网络等各方面。投稿力求避免长篇大论、罗列条目，要求文字简炼、突出细节（细节部分可配图说明），将电脑应用过程中的点滴心得写透彻即可。

投稿规范

字数2500字以内，采用文本配图的模式，文字推荐采用纯文本格式，图片要求采用通用格式（如BMP、TIF、JPG等）。来稿请留下作者真实姓名、通讯地址和邮政编码，最好给出QQ、MSN等线上联系方式及备用E-mail地址。如希望用笔名发表文章，请在来信中明确说明。文字和图片要求用压缩包（RAR、ZIP等格式）作为E-mail附件发送，投稿信箱为phair@popsoft.com.cn，来稿请在邮件标题中注明“应用心得投稿”。

本期推荐文章

●制作自己的“hao123”

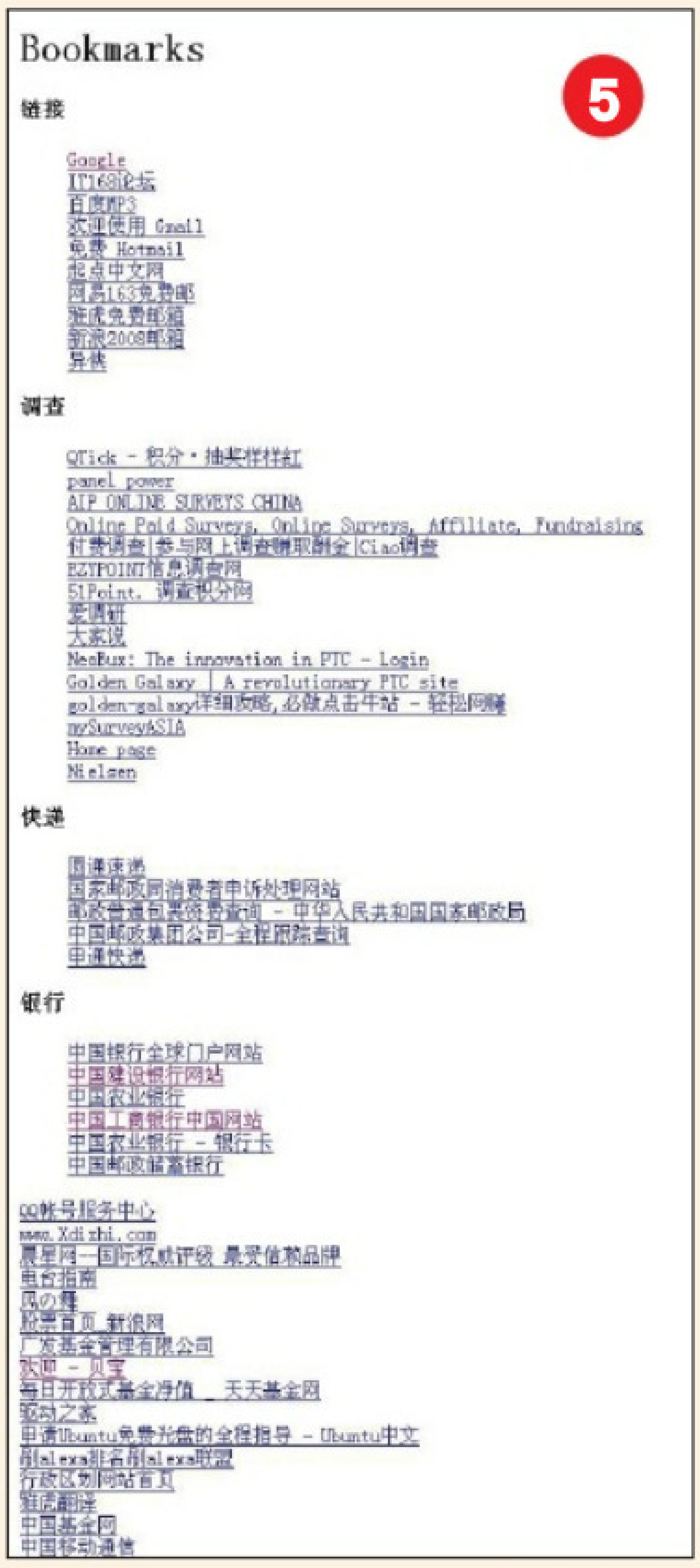
●让电脑自动为我下载

制作自己的“hao123”

■湖北 尹飞

为了方便，很多人都将“hao123”等导航网站设为主页，可其中很多网站用不上，而有些需要的网站里面却没有，其实可将常用的网站链接做成一个网页并设为主页。

下面就以常用的IE浏览器为例，说一下如何实现。在IE的菜单栏中选择“开始→导入和导出”（图1），选择“导出收藏夹”（图2），单击下一步，接着选择从哪个文件夹导出（图3），点击下一步后选择“导出到文件或地址”（图4），再次单击



下一步后就会在指定位置生成一个HTML文件了。这个文件中包含了收藏夹中所有网站的链接（图5），虽然十分简陋，但也能满足我们的需求。如果想在其中加入搜索引擎，只需在网上搜索所需要的搜索引擎HTML代码，然后用记事本将我们制作的HTML文件打开，将代码插入到合适的位置后保存即可（图6），如果有兴趣还可通过学习HTML的语法来美化这个页面。

备注：一般来说，在网页源代码的body标签之间的任何地方插入都可以。

用直方图玩转数码调色

■甘肃 杨兴平

“直方图”可以用图形化的参数显示图像亮度的分布状况，它在照片的拍摄和后期处理中有着非常重要的作用。

在拍摄前，数码相机的直方图功能可以客观地判断照片的曝光情况，而不受LCD液晶屏的欺骗。LCD液晶屏显示的图像不能作为曝光准确与否的依据，原因是LCD液晶屏尺寸小，像素数少，不能完全表现所拍照片的细节和效果。

人眼对照片影调的评价具有主观性，而直方图则能客观地显示图像中明暗调的分布情况。用Photoshop进行后期处理，使用色阶、曲线等工具调整色调时，结合直方图提供的明暗调分布情况，可以得到较好的调整效果。

提示：亮度与直方图

色彩分灰度色和彩色，色相、饱和度、亮度是人眼中色彩的三属性，灰度色只有亮度的区别，彩色除了亮度的区别外，还有色相和饱和度的区别。换名话说，在照片中，任何颜色都有亮度的明暗这一特性。**（图1右）**实际上是左图扔掉颜色信息形成的灰度照片，但它也可表示出

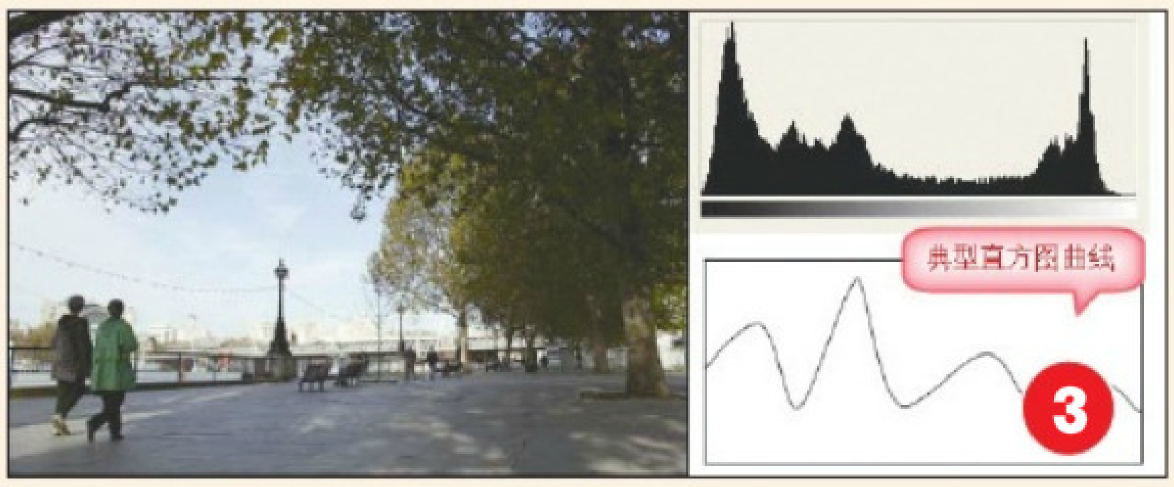
左图所有像素的亮度明暗分布状况。

最高的亮度为白色，最低的亮度为黑色。直方图上横轴表示亮度等级，左边为0，表示最暗的颜色即黑色，右边为255，表示最亮的颜色即白色，从左到右，共有256个亮度阶层（也叫色阶）。直方图的纵轴表示图像中每个亮度等级下的像素个数，因此直方图就是照片根据亮度这个指标制作的统计图表。**图2**的直方图就是**（图1右）**的亮度统计图表，也是图1左中各像素的亮度分布情况。

曝光正确——全色阶型

按下相机快门仅仅是摄影过程的开始。好的摄影作品要为后期处理留有空间，因此在拍摄过程中尽可能多地保留图象的信息很重要，所以曝光正确的照片应该是：

直方图两头不能有溢出，即在照片中不能有死黑（不能恢复细节的暗调）和死白（不能恢复细节的高光）；直方图各个色阶都应有像素分布右下典型直方图曲线。直方图曲线是直方图顶点的平滑连线**（图3）**，表现在图像中，就是照片有丰富的明暗层次。图3是按照上述要求曝



光的一幅照片，从其右上的直方图可以看出，各个色阶都有像素分布，且暗调和高光部分都没有溢出。全色阶型的照片在后期处理中有较大的调整空间，比如我们可以制作一些故意欠曝或过曝的照片，也可摆脱相机动态空间的束缚，调整出高光和暗调的全部细节。

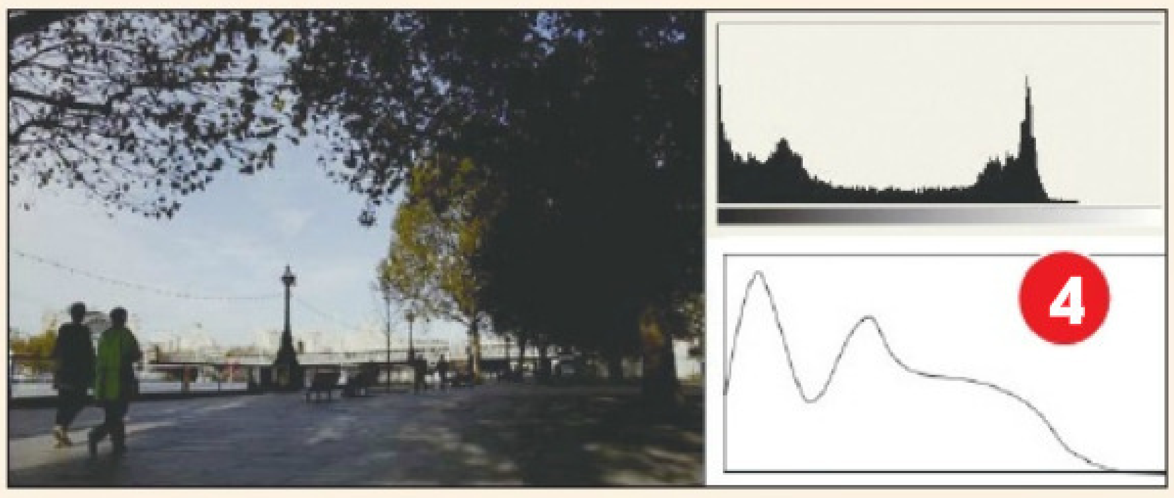
曝光不足——右坡型

曝光不足的照片直方图形状和明暗调特征：

直方图曲线波形偏重于左侧右下典型直方图曲线**（图4）**，多数的像素集中在左侧，波形图的右侧有较明显的下降，并且其右侧到255色阶有一段空白，很少甚至没有像素。

照片暗的部位较多，整体看上去过于暗淡，亮调不足。

如图4右上所示，0色阶的直方图看不见末端，其峰值有溢出现象，表明该照片暗部细节没有被数码相机完全



记录下来，溢出部分在照片里表现为“死黑”，而右边接近255的色阶没有像素，说明这幅照片曝光不足，画面偏暗，需要增加曝光**（如图4左）**。

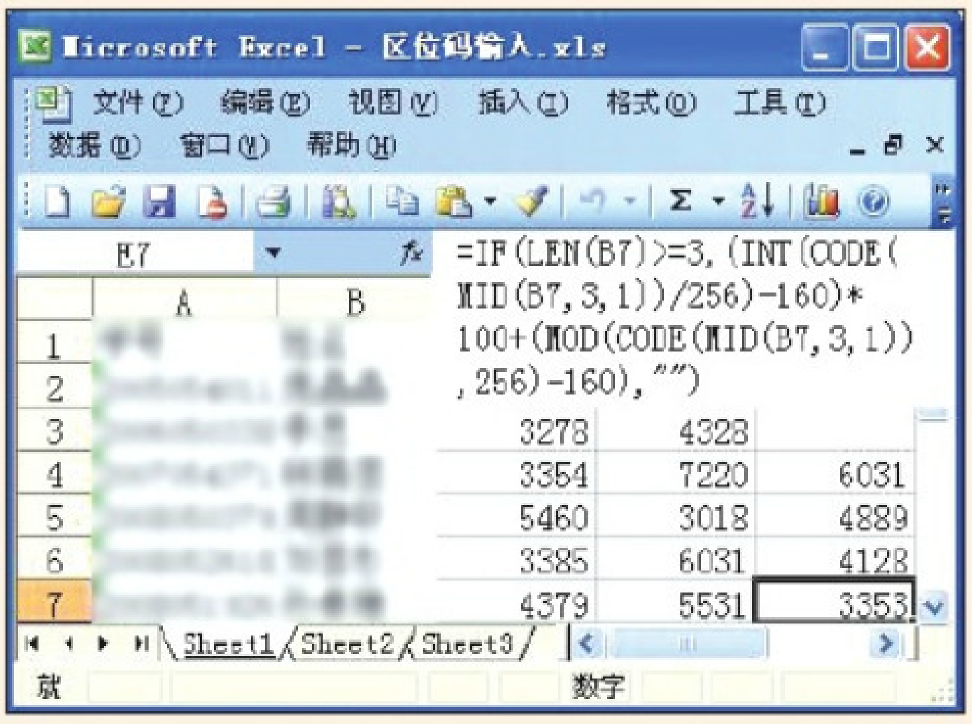
曝光不足的照片，可以在拍摄前通过增加曝光补偿、增大光圈或降低快门速度来调整。在用Photoshop进行后期处理时，可以点击“图像→调整→暗调/高光”，拖动“暗调”滑杆来修正曝光不足。

需要说明的是，不同的照片具有不同的直方图曲线，以上曝光不足的例子只是其中一个典型。另外，根据直方图对曝光正确与否的评价也不是绝对的，比如有些深色背景的照片其直方图也像曝光不足照片一样，曲线偏重于左侧，但曝光是准确的。所以，用直方图指导曝光时还要根据景象、拍摄需要和想要达到的拍摄效果来确定，这一点，希望读者朋友在阅读本文时能够引起注意。

用Excel函数快速输入区位码

■广东 梁里宁

一些考试报名时，需要将汉字换成区位码形式填写表格，逐字查手册速度很慢，怎样才能快速得到姓名区位码呢？使用Excel提供的内部函数可实现:



区位码输入

在Excel中，CODE函数的功能是返回一个字符的数字代码，比如CODE("A")等于65，CODE("a")等于97。对于汉字而言，则返回汉字的内码。以“啊”为例，CODE("啊")等于45217。45217其实是根据汉字的区位码通过公式计算得到。反之，知道了汉字的内码，也可计算得到汉字的区位码。还是以“啊”为例，该汉字区号的计算公式为“INT(CODE("啊")/256)-160”，位号的计算公式为“MOD(CODE("啊"),256)-160”。

假设有一个Excel的报名表格，效果如图所示。A、B两列输入的是学生的学号和姓名，C、D、E三列要求分别输入姓名对应的3个区位码。在C2单元格中输入计算公式“=(INT(CODE(MID(B2,1,1))/256)-160)*100+(MOD(CODE(MID(B2,1,1)),256)-160)”，并将该公式复制到同一列的其他单元格，即可得到姓名中的第一个汉字对应的区位码。D列的处理类似C列，只需把公式中的“MID(B2,1,1)”改为“MID(B2,2,1)”。对于只有两个汉字的姓名，在E列如把“MID(B2,1,1)”改为“MID(B2,3,1)”会出现错误信息。为此可在公式中加入对姓名长度的判断函数IF，如果长度小于3，直接设置为空字符串即可。

PDF电子书轻松做

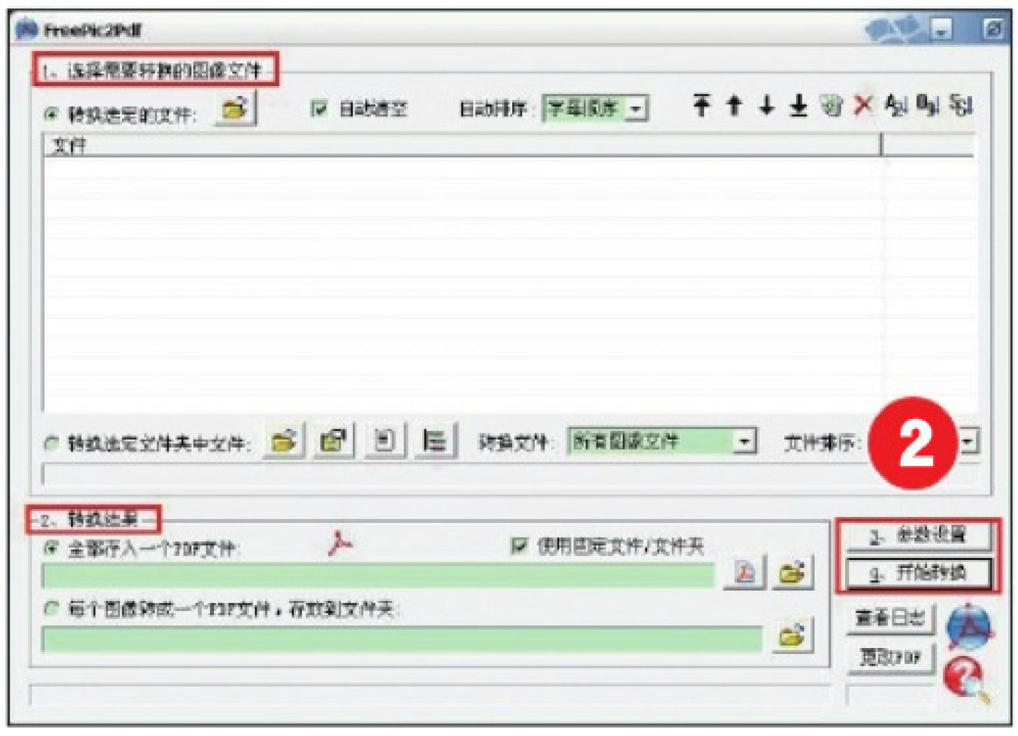
■河南 水·神

PDF格式的电子书因阅读效果较好而广受欢迎，下面介绍两种简便制作PDF电子书的方法：

一、WPS Office个人版（适合制作纯文字或图文混编的PDF）

使用“WPS文字”，新建文档并将要制作的文字复制到正文部分，默认页面设置的四个页边距过大，适当调小，这里改为上下15.4毫米、左右11.8毫米。

为了使电子书更清晰易读，可在每段间加空行，简便的方法是依次选择菜单栏中的“编辑”→“替换”，点击“高级”，再点击下方出现的“特殊字符”，接着在弹出的菜单中选择“段落标记”，然后在“替换为”中按同样操作选择两次“段落标记”，搜索中选择“全部”，下边的“区分全／半角”不要选（图1），最后全部替换就完成了。



字体可设置为“宋体”“小四”，有图片的话可自行添加并做相应调整。用“文件”→“打印预览”功能查看效果，满意后点击“文件”→“输出PDF格式”，选择路径保存即可。

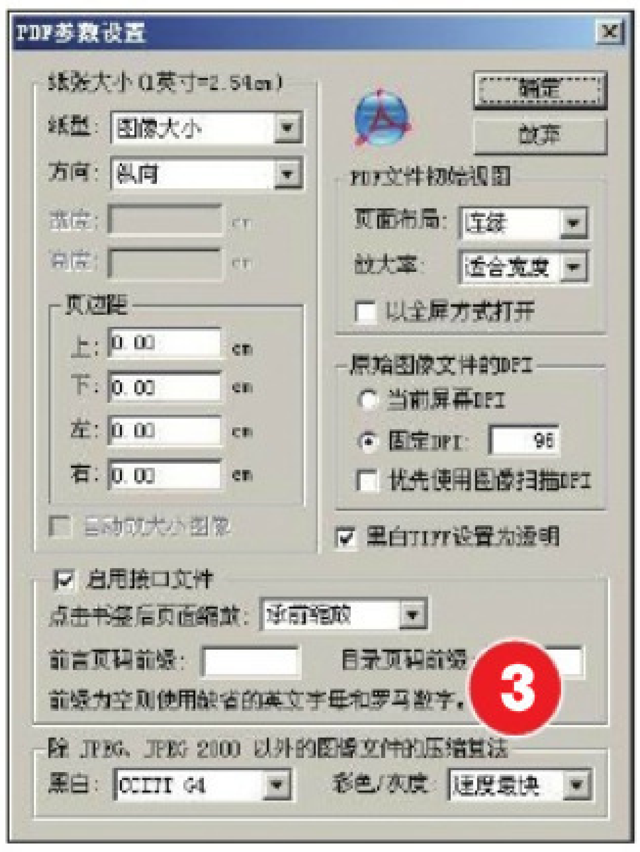
二、FreePic2Pdf（适合做纯图片的PDF）

虽然只有500多KB，但FreePic2Pdf的设置与功能都很不错，例如在界面上显示有制作顺序的标识（图2）。

1.选择要制作成PDF的多个图片，并对图像位置进行调整。在导入图片时，软件默认按文件名排序，而且最后输出顺序也是如此，所以在制作前要把图片命名好。如果图片都在一个文件夹中，可选择“转换选定文件夹中文件”，一般选择默认的“转换选定文件”即可。

2.选择保存位置，输入文件名。

3.进行参数设置，笔者使用软件的默认设置（图3），设置完成后会生成一个名为FreePic2Pdf的配置文件。



4.开始转换即可，软件界面最下边可以看到转换进度。

有了这款软件，我们可充分发挥DIY精神，例如用数码相机将书籍的每页拍照做成PDF电子书，方便保存与查阅。

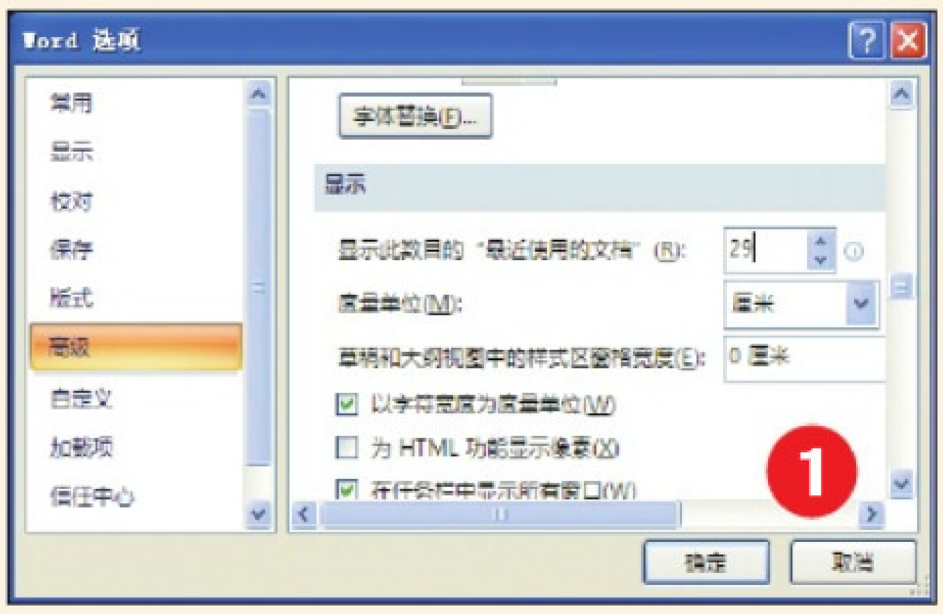
Word 2007“最近使用的文档”列表技巧三板斧

■山东 王杰

Word 2007提供了“最近使用的文档”列表，使用其中的链接可以快速访问打开过的文件。除这一基本的功能外，在这里介绍3个小技巧，或许对你能有帮助。

一、自定义列表显示文件数

“最近使用的文档”列表功能默认处于打开状态，通过设置可将其关闭或调整它显示的文件数量，方法如下：



1.单击“Microsoft Office按钮”，选择“Word选项”。

2.单击“高级”。

3.在“显示”下，定位光标在“显示此数目的‘最近使用的文档’”后的输入框中，并输入要显示的文件数**（图1）**。如果希望不显示任何文件则输入“0”。

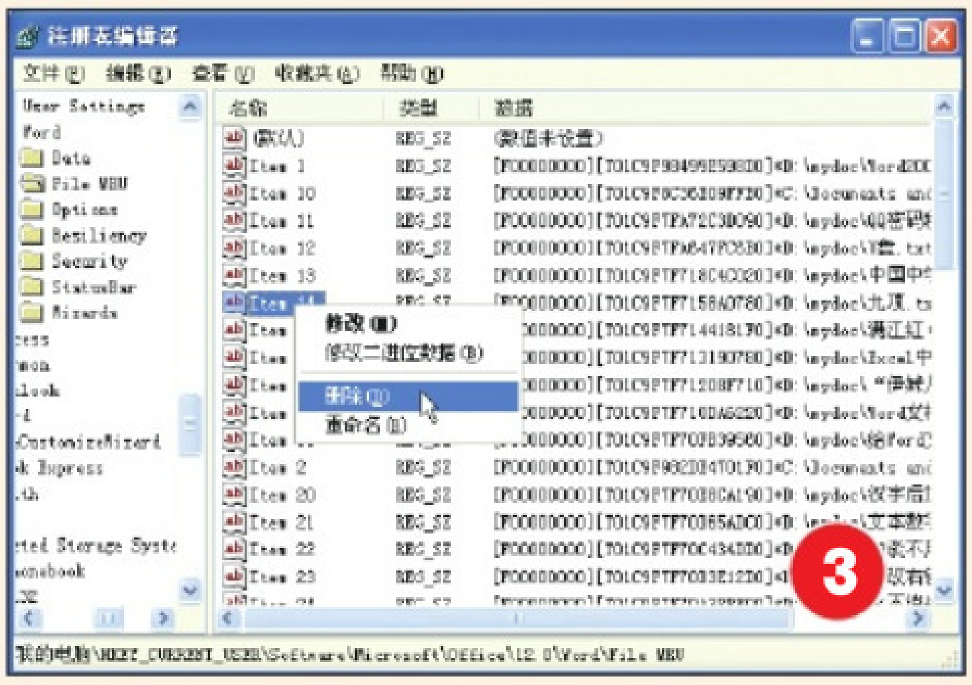
4.单击“确定”按钮。

二、将常用文档“钉在”列表中

当“最近使用的文档”列表中的文件数目超过“显示此数目的‘最近使用的文档’”方框中指定的数目后，最后打开的文档会顶替最早打开的文档。如果希望某个文档永远停留在“最近使用的文档”列表中，可以单击“Microsoft Office按钮”，之后单击该文档后的“固定按钮”**（图2）**。将文档固定到“最近使用的文档”列表中后，固定按钮将显示为一个图钉俯视图的样子，单击这个图钉俯视图按钮则取消对该文档的固定。

三、有选择性删除列表中的文档

有时希望删除“最近使用的文档”列表中的某个文档，虽然Word 2007没有提供直接完成此任务的方法，但有如下间接方法实现：



1.单击“开始”→“运行”，在“打开”框中键入“regedit”，单击“确定”按钮，打开“注册表编辑器”窗口。

2.在左侧窗格中，定位至HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Office\12.0\Word\FileMRU分支，在右侧窗格中，右键单击要删除的文档所在的主键，在弹出的快捷菜单中，单击“删除”**（图3）**。

3.在弹出的确认删除对话框中，单击“是”即可。

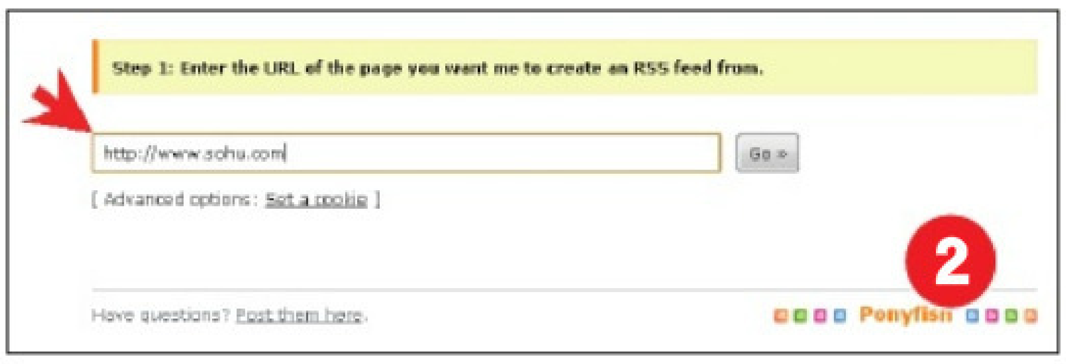
简单五步，得到RSS订阅地址

■湖北 感恩的心

为了减少重复登录网站带来的麻烦，不少人经常会用RSS阅读新闻，可并不是每个站点中的频道地址都那么有规律，有些地址由于格式不对，无法将其顺利添加到RSS订阅器中。解决方法之一是使用在线工具为这些频道创建RSS输出地址。

1.打开网站（http://www.ponyfish.com/），单击页面上的“Create a feed now”文字超链接**（图1）**，进入到转换页面；

2.在打开的新窗口中，将需要得到RSS输出的网站地址键入到上方空白框内，例如这里是“http://www.sohu.com”，接着点击右侧的“Go”按钮**（图2）**；

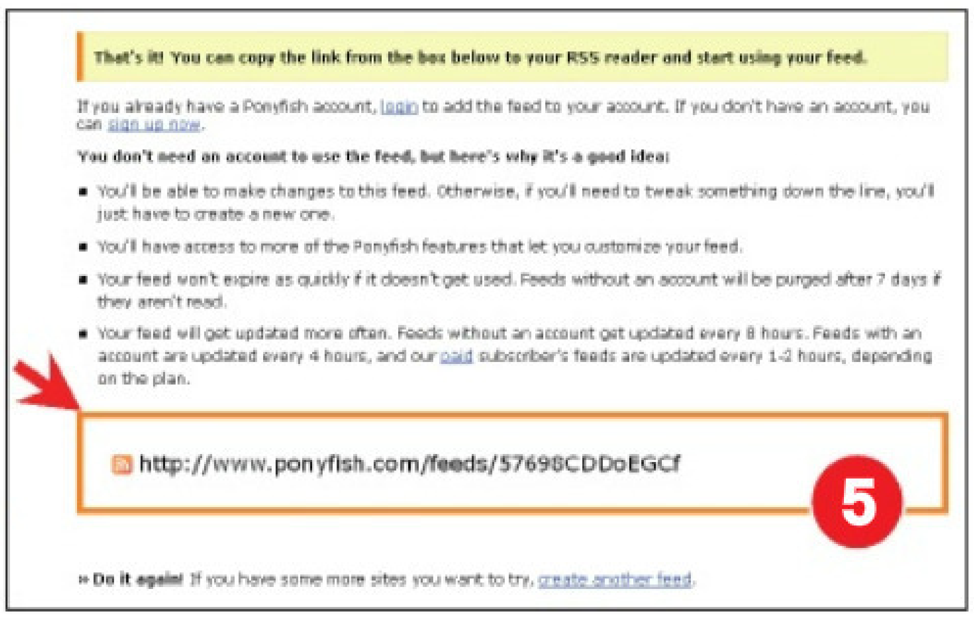


3.不一会儿功夫，在新出现的页面中搜狐网站缩略图会出现在下方，想创建搜狐哪些频道的RSS地址，只需在网站缩略图中单击相应的频道名称便可（创建RSS输出地址，至少点击两个地址链接），此后单击“Continue”按钮**（下页图3）**；

4.进入到“Help me clean up the search term I'll use to find new links（可用来进行一些修改）”窗口，直接点击“Continue”

按钮，后还会出现“Take a peek at what your RSS feed would contain（修改RSS显示提要）”窗口，可直接点击“Finish”按钮**（图4）**；

5.稍等片刻之后，聚合后的RSS地址便显示出来了**（图5）**，将其添加到阅读器中进行订阅便大功告成了。

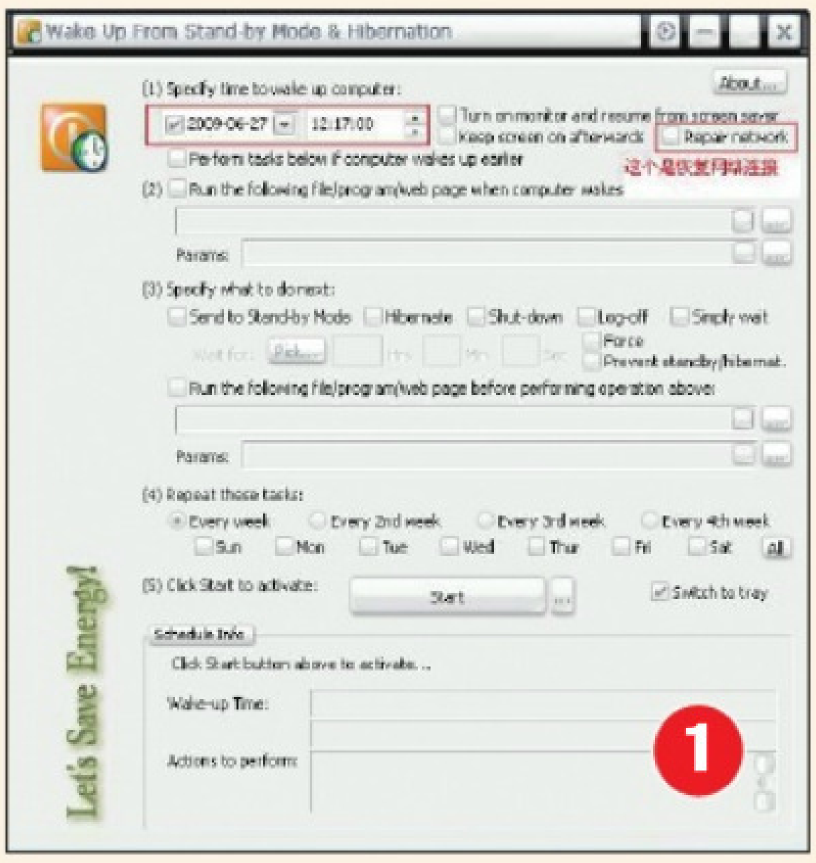


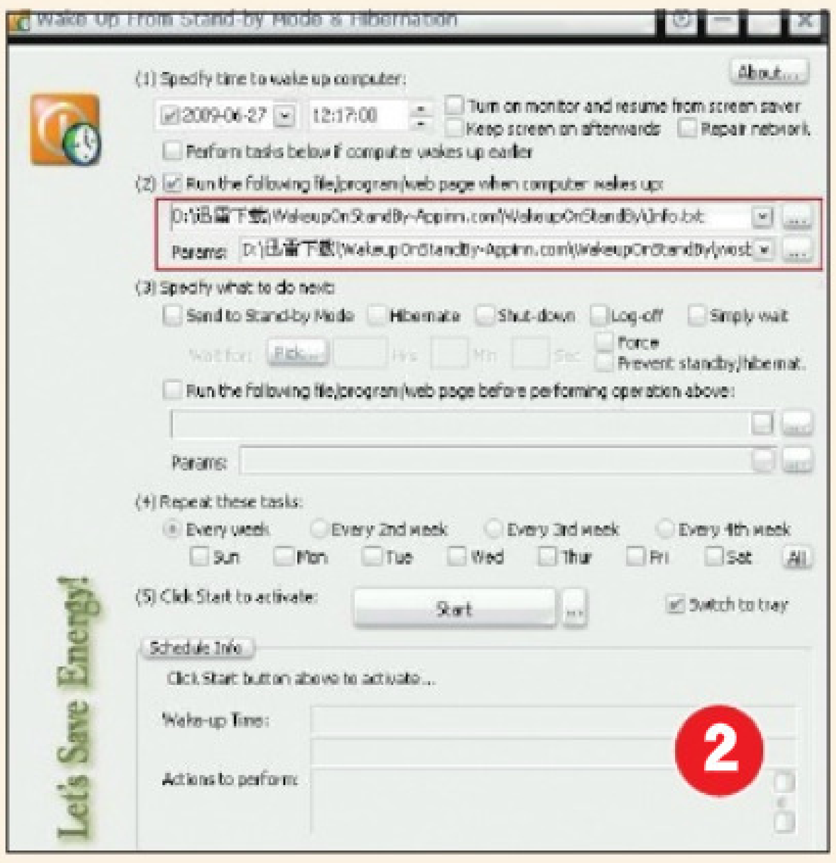
让电脑自动为我下载

■湖北 车库里的龙

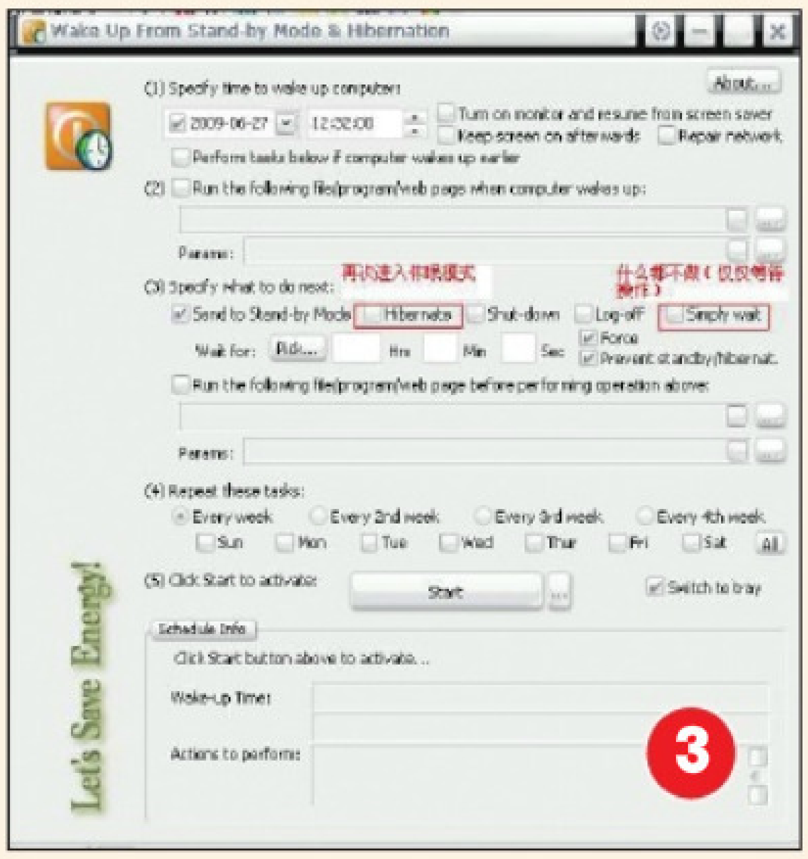
现在网上流行的定时软件大都只能提供定时关机功能，但在实际应用中，定时开机并让下载软件自动开始工作往往更实用。定时开机功能可通过BIOS设置实现，但过程麻烦，不同主板设置方法也不尽相同（有些主板根本不支持）。下面介绍一款软件，可用来实现定时开机并让软件自行启动。

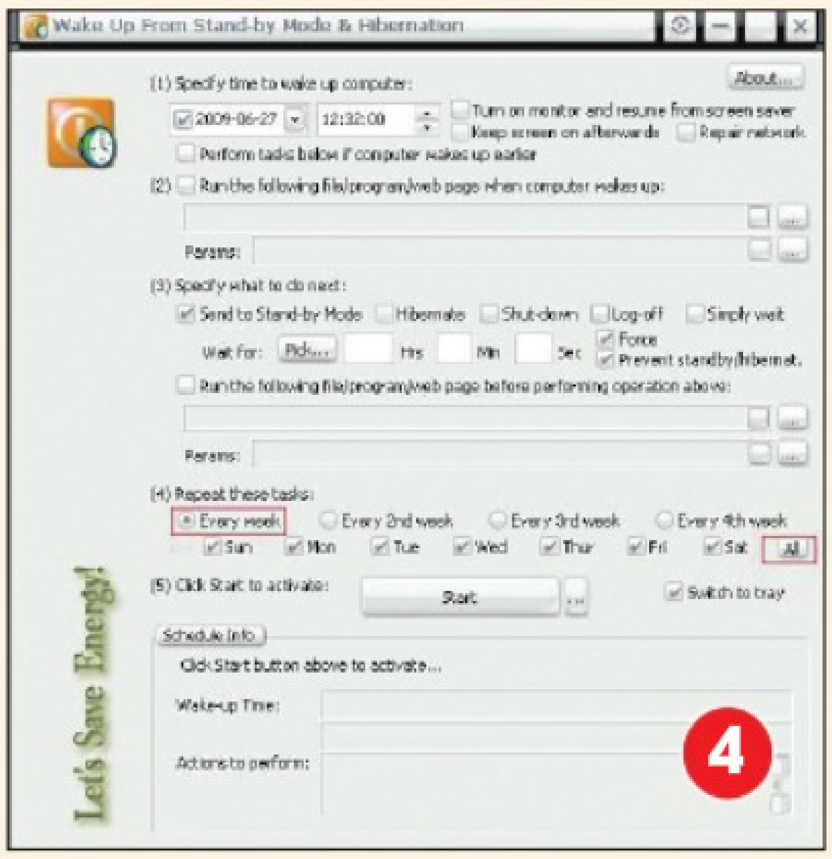
软件名字叫“WakeupOnStandBy &hibernate”（下载地址：http://files.getdropbox.com/u/817624/Appinn.com/200906/WakeupOnStandBy-Appinn.com.7z），它是一款绿色免费软件，十分小巧，可实现从休眠模式或待机模式中自行启动并开始工作，待机和休眠虽不如彻底关机省电，但耗电量也很低，不失为替代关机的好方法。程序启动后可在第一项中直接设置开机日期和时间**（图1）**，设置好后选择附加选项，从上到下依次是“打开显示器并从屏保中恢复”“保持显示器一直工作”和“恢复网络连接”（如果要下载，需选上这项）。日期下面一条是“如果计算机被提前启动，仍然执行设定好的工作”（如果是公用电脑，这条比较有用）。





第二项是设定开机后要启动的程序（如迅雷），选择要启动的程序即可**（图2）**。第三项是选择打开程序之后进行的工作，选项依次是“进入待机模式”“进入休眠模式”“关机”“仅仅等待（就是什么也不做）”等，可按需求自行选择。设置好后可以选择等待时间（就是从开机到完成这次设定任务的间隔时间），最右边的选择付加功能从上到下依次是“强制执行”和“禁止进入待机或休眠模式”**（图3）**，这个功能主要是在下载完后对计算机进行一些操作，





相当于自动关机，功能不是很强，不过它可让计算机进入休眠，从而使电脑长时间没人操作也可自行工作。再下面是选择在执行上方设定的操作前启动的程序，方法同上。

第四项设定可允许按计划执行这项任务，精确到天。如果每天都想自行启动的话就选择“Every week”，然后在星期几一栏中选择“All”**（图4）**，最后在第五项中单击“Start”按钮，即可完成设定。

用该软件与迅雷配合使用，可以很方便地让迅雷定时启动并开始下载。

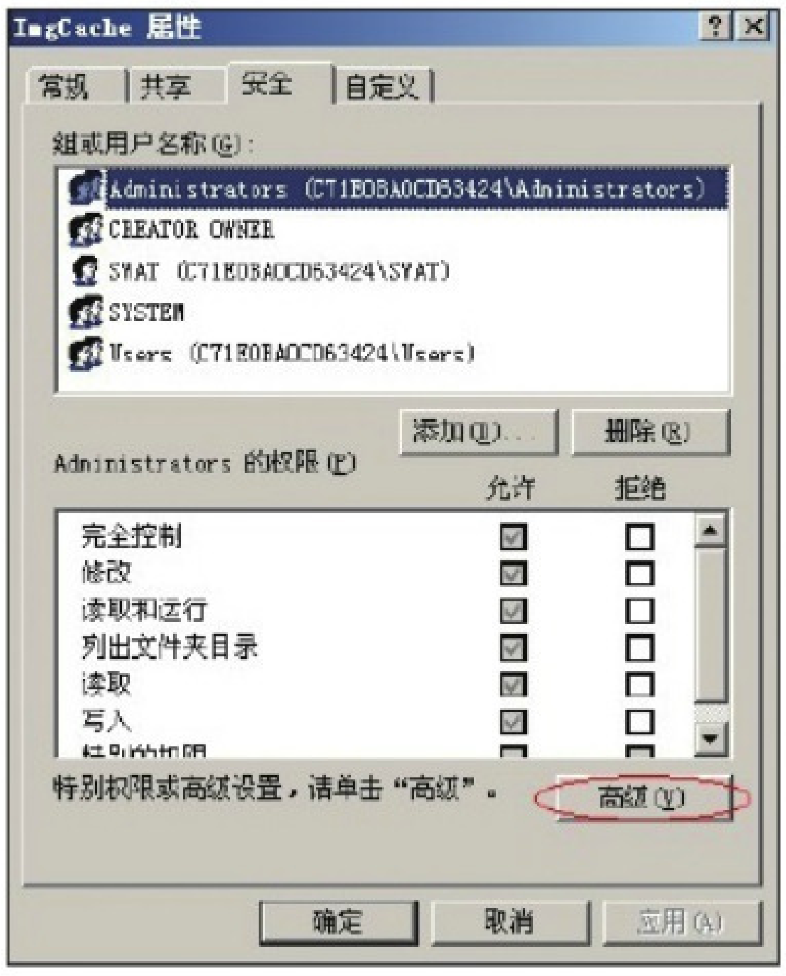
编者按： 经过前几期各种实用小招式的出现，许多读者都发现在自己生活中其实有很多很实用的小窍门，欢迎你写出来发给大家看，来稿请在邮件标题中注明“一招半式投稿”。文字和图片要求用压缩包（RAR、ZIP等格式）作为E-mail附件发送，投稿信箱为phair@popsoft.com.cn。

防止360浏览器泄露你的隐私

■内蒙古 半江月明

有不少朋友都用上了360安全浏览器。笔者在使用一段时间后发现，虽然360浏览器能够在退出时清理上网留下的历史记录等文件，但却不会清理网站的Logo标志和搜索记录，这些数据即使在超强安全模式下也依然被保留，用户的隐私有可能被泄露。

通过一番寻找发现，Logo和搜索记录分别被保存在安装路径的ImgCache文件夹和Search_hist.dat文件内，我们可以通过一些简单的设置禁止360记录这些数据（需要磁盘分区格式为NTFS）。



打开360浏览器，点击搜索栏右侧的下拉列表，选择“清除最近的搜索”，关闭浏览器。进入ImgCache文件夹，将扩展名为ICO的图标文件全部删除（当然，你也可以保留一些网站的Logo）。返回上一级文件夹，在ImgCache文件夹上单击右键，选择“属性”。依次点击“安全→高级→权限”，去掉对“从父项继承那些可以……”项的勾选，在弹出的对话框中选择“删除”，依次点击“确定→是→确定”，退出对话框。然后在Search_hist.dat文件上点击右键，选择“属性”命令，设置同上，以后再用360浏览器上网就不会留下任何痕迹了。

让打字就像奏乐

■湖北 车库里的龙

相信很多经常打字的朋友都会觉得敲击键盘的“啪啪”声有些单调，特别是长时间录入会使心情变得烦躁。KeySoundII（下载地址：http://www.xdowns.com/soft/softdown.asp?softid=53556）是一款很有趣的小软件，它会在敲击键盘时发出各种声音。软件启动后界面极其简洁**（如下图）**，在设备一栏的下拉菜单中选择“Microsoft MIDI映射”，然后在乐器一栏的下拉菜单中选择一种的音效（包括钢琴、电子、打击乐器等），调节好音量与音高即可使用。最后不要忘了单击“隐藏”，让软件最小化到系统托盘。有了这款软件，打字的过程仿佛谱曲一样令人愉快，喜欢打字的朋友可以体验一下。

巧解右键屏蔽

■河南 水·神

有的网站为了保护其网页上的文字和图片内容而屏蔽了鼠标右键，网上流传的一些解除屏蔽方法稍显复杂，而且对很多网站不起作用。这里介绍一种解除右键屏蔽的简单方法：在浏览器的地址栏中输入“javascript:alert(document.oncontextmenu='')”（引号中部分），然后敲下回车，这样右键就又可使用了。此法在很多网页上试验均有效**（如右图）**，有需要的朋友可以试一下。

用KMPlayer播放RMVB、BIK格式文件

■山东 素数

在官方最新版本的KMPlayer中，因为版权问题不包含REAL与Bink Video解码器，所以无法播放RMVB与BIK格式的视频文件**（如上图）**，但只要将Cook.dll、Drvc.dll、Pncrt.dll、Sipr.dll四个解码文件解压到KMPlayer文件夹中，即可播放RMVB文件。对于BIK文件，将RadGtSplitter.ax和Binkw32.dll下载并解压到安装目录下便可顺利播放。

问题交流

客座专家 龚胜

关键词：开机 键盘错

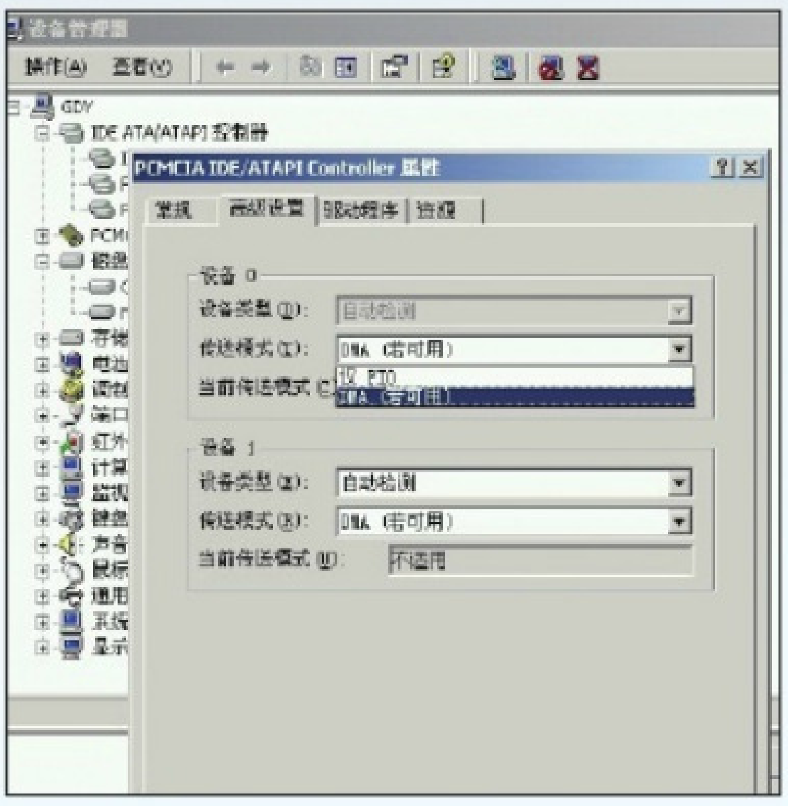
问：我的电脑使用一直正常，前几天搬动了一下位置，之后在开机时报错：“Keyboard Error，请按‘F1’重启”。换了一个好键盘后问题依然存在，键盘为PS/2接口。请问原因何在？该如何处理？

答：你遇到的问题很可能是主板上的键盘接口芯片损坏导致，通常只能送专业维修点检修。另外也可能是主板键盘接口与键盘接头接触不良导致，主板键盘接口内部的弹性接触片因使用时间较长或经常弯曲拉动，有时会出现扩张现象，从而造成接触不良或不能接触的现象，可自行通过反复拔插等方法进行处理。其实如果只是键盘不能使用，而主板没有其他故障，那么可以换用USB接口的键盘。只要你的主板不是太老，都能很完善地支持USB键盘。

关键词：电脑 播放音乐 噪声

问：我是个音乐爱好者，有一个效果很好的森海赛尔耳机，但连接到电脑声卡后，听音乐时有明显的杂声。尤其在上网或有其他程序运行时，哪怕动一下鼠标，也有明显杂声。读写硬盘时杂声更大，不知原因何在，如何解决？

答：由于电脑机箱内电磁环境十分复杂，播放音乐有杂声是在所难免的，实际上电脑并不适合用来作发烧级音乐欣赏。除了声卡本身会受到电磁干扰，音频信号的输出信噪比不高，电脑内部硬件设备发出的高频电磁波也可能通过耳机引线传入耳机。但可通过一些措施来尽量减少杂声的影响：对于早期使用IDE接口硬盘的电脑应该关闭硬盘及光驱等IDE设备的DMA功能（会大大降低设备性能）；升级声卡及主板的驱动程序，尽量缩短硬盘电缆线、CPU风扇电源线等线缆的有效长度，并去掉连接声卡到光驱的音频线（以后播放CD碟片时可使用数字方式），以减少设备之间的相互干扰。如有条件可以换一个质量较好的电源，使用高端USB外置声卡也能有效提高电脑声音输出品质。另外对于播放音源的选择也有讲究，应尽量选择原版CD音乐碟片或ACE等无损压缩的音乐文件。



关闭IDE设备的DMA选项

关键词：恶意网站 恢复运行项

问：前几天不慎访问了一个不良网站，重新启动后系统出现了异常，“开始”菜单中的“运行”项被隐藏了，而且直接运行Regedit.exe也提示有限制无法运行，请问该如何处理？

答：除了使用专业系统修复软件外，我们还可以尝试按下面的方法手工处理：先在Windows系统目录下找到Regedit.exe程序，然后将其改名为Reg.com，再双击此文件，应该就可以运行了，运行后展开HKEY_USERS\.DEFAULT\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer，将右侧的“NoRun”键值由“1”修改为“0”，“运行”选项就恢复了。

现在恶意网站真是防不胜防，我们上网时一定要小心谨慎，并安装好杀毒软件。另外为了防止以后不慎再访问到此网站，可请进入IE浏览器的“工具→Internet选项”选择“内容→分级审查”，点击“启用”调出“分级审查”选项，然后点击“许可站点”标签，再在其中输入该网站的网址，点击“从不”按钮即可，对于其他恶意网站也可作类似处理。

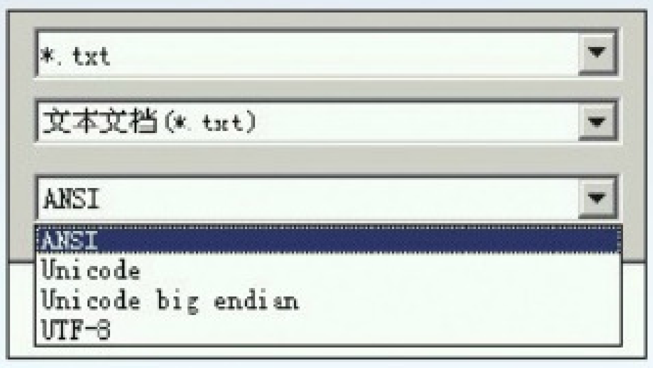
修改注册表恢复运行选项

关键词：文本文件 转换格式

问：因工作需要我要在PC机上使用在Mac或者Unix平台上创建的纯文本文件，但这些文件在Windows系统中打开后，存在不能正确换行等格式错误问题。请问有没有简单办法加以解决？

答：导致此问题的原因主要是不同平台用不同的方法来标记文本文件一行或一段的结束，因此在不同平台上显示便会出现问题。在Unix系统的文本文件中，是用换行符（ASCII 10）作为行结束标记，在Macintosh系统中，则是用回车符（ASCII 13）作为行结束标记。而Windows系统则是沿用了DOS系统的标准，换行符和回车符都用来作为行结束标记。

要解决这类问题可以使用一些专门的软件。比如用Convert CRLFConmor这款功能强大的共享软件来进行文件格式转换。也可使用NoteTab Light这款免费的文本编辑器，它不仅可转换Mac和Unix平台的文本文件，还可把文件保存成其他各种文件格式。而且具备拖放、查找和替换以及模板文件等简单的文本编辑功能，是一款替代Windows中“记事本”的好软件。另外现在部分手机支持直接打开文本文件，但也需要符合指定的编码格式，如ANSI、UTF-8等，可通过记事本进行选择及另存。



文本文件也有不同的编码格式

关键词：WinXP／Vista　共享虚拟内存

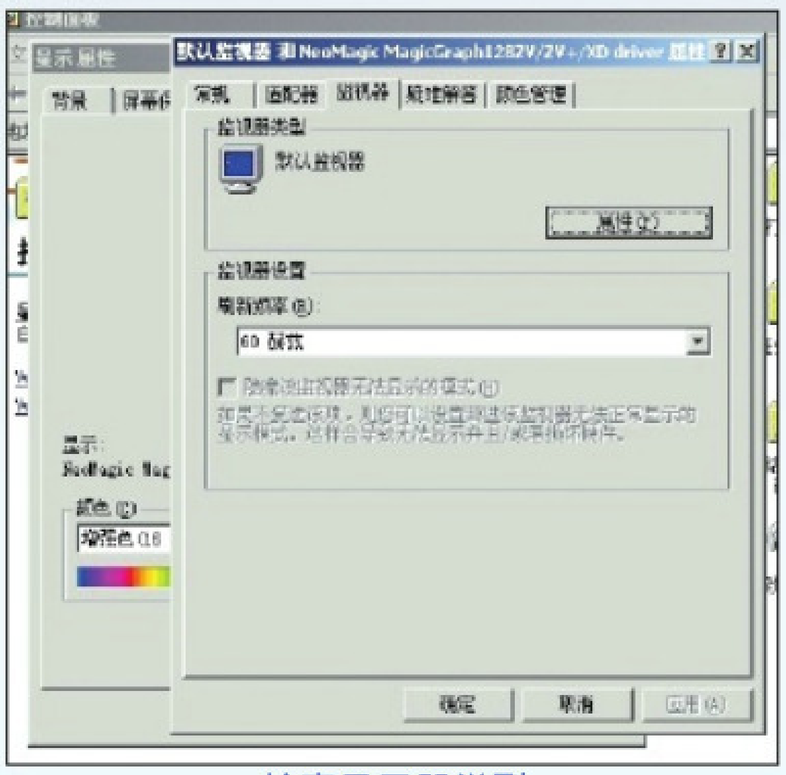
问：我的电脑使用Vista和WinXP双系统，我发现这两个操作系统的虚拟内存各自占用了较大磁盘空间，请问二者能否共享一个虚拟内存文件以节省磁盘空间呢？

答：可让两个操作系统的虚拟文件实现共享，具体在Vista中进行如下操作：进入“高级系统设置”选项。点选对话框中的“高级”选项卡，双击“性能”区域中的“设置”按钮，在随后打开的对话框中，单击“高级”选项卡。在“虚拟内存”区域内单击“更改”按钮，取消“自动管理所有驱动器的分页文件大小”的勾选。然后选择“驱动器”列表中Vista系统所在分区，点选“无分页文件”可选项并单击“设置”按钮，将默认的Vista虚拟内存分页文件删除。接着选择“驱动器”列表中WinXP虚拟内存的所在分区，点选“自定义大小”可选项，输入合适的数值，单击“设置”按钮。按下“确定”按钮后会弹出是否要用分页覆盖已有文件的提示，单击提示框上的“是”按钮后，便可让两种操作系统“共享”同一虚拟内存分页文件了。

关键词：笔记本　显示分辨率

问：我有台ThinkPad笔记本电脑，其显示屏分辨率为1024×768，买回来一直就是这个模式。后来借给朋友用了几天，不知为何分辨率变成了800×600，而且无法再设回1024×768了，请问这是为什么？另外还感觉显示屏有水波纹上下滚动，又是什么原因呢？

答：目前笔记本电脑的显示芯片和显存配置一般都支持1024×768甚至更高的分辨率，但实际能使用的最高分辨率要受液晶显示屏的限制。从你遇到的情况来看，液晶显示屏本身支持1024×768，但后来最高却只能设置为800×600，这可能是在操作系统中设置了错误的监视器类型。可在“显示属性→设置→高级→监视器”中检查现在的监视器类型是否为“便携机显示面板（800×600）”，如果是，原因就找到了，只要将监视器类型更改为“便携机显示面板（1024×768）”，就能重新使用1024×768的分辨率了。


检查显示器类型

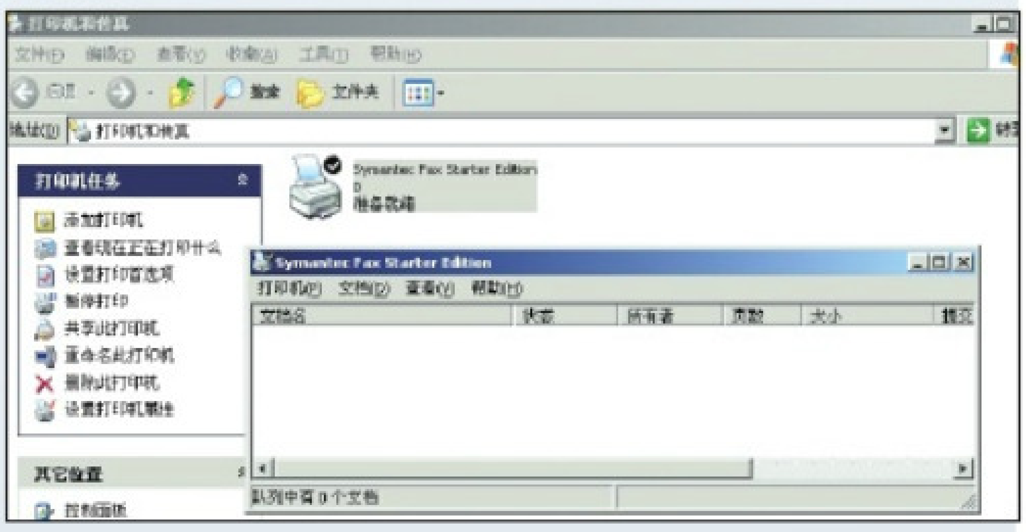
显示屏上出现水波纹，主要由两种原因造成：第一种是由机内硬件或机外环境的电磁干扰造成；第二种原因是由于机内主板电源部分的滤波电解电容漏电，造成电源滤波不良而引起，也可能与电源适配器的干扰有关。你可以试试只用电池，或将电池拔下只接电源，看看闪烁问题能否减轻。总的来说这是产品质量存在问题，请尽快找厂商售后部门解决。

关键词：手机　发送传真

问：现在移动收发E-mail、移动QQ聊天等都很方便，但因工作需要，我常常要在移动环境下收发传真，目前都是找座机连到电脑上来收发，感觉很不方便，请问如何能做到随时随地进行传真的收发？

答：如果你使用的是智能手机，可通过安装合适软件来实现，如Symbian系统上的Mobilefax，PPC手机可使用的KSE TureFax、bFAX Express等软件，就能把手机变成一部传真机，只要有移动网络，就可随时随地收发传真。

另外也可以使用电脑配合手机来发送传真，电脑上应配置蓝牙适配器，安装蓝牙通信管理软件时会自动添加虚拟通信端口、虚拟网卡、蓝牙Modem等，最重要的是它添加了一台传真打印机，在“开始→设置→打印机→传真”处可找到，注意Windows操作系统一定要安装传真服务（Fax Service），一般默认都安装了。如果手机支持，我们能在蓝牙管理器中看到“蓝牙传真服务”。发送传真的过程就是将你需要发送的文档通过移动网络“远程打印”到对方的传真机上，可从任何具有“打印”功能的软件中发送传真。


在Windows环境下发传真

最后提醒大家注意，要通过手机发送传真，你的手机号必须事先开通传真服务，通常每月要支付一定的费用，具体请咨询当地手机通讯服务商。

关键词：PDF文档　制作及管理

问：随着电子阅读的发展，PDF文档使用越来越广泛了，请问如何将常用的DOC、Excel等文档制作成PDF格式？如果电脑上保存的PDF文档很多，如何对这些PDF文档进行方便有效管理呢？

答：PDF文档的制作方法很多。最简单是安装PDFCreator，这款软件支持通过Windows打印功能来创建PDF文档。软件安装后会生成虚拟打印机，打印时选择生成的虚拟打印机，就可轻松转换为PDF文档。使用Adobe Acrobat也能更加专业地制作PDF文件。

如果电脑上PDF文档很多，那么对文档的管理变得非常重要，建议你用Active PDF Searcher这款PDF文件管理软件，它是一个强大的PDF文档阅读与检索工具，具有强大的全文检索功能，并支持多个PDF全文检索。软件内置PDF解析和浏览引擎及一个5万词的中文词库，能检索中文、英文及其他各种语言，检索速度快，使用非常方便。P

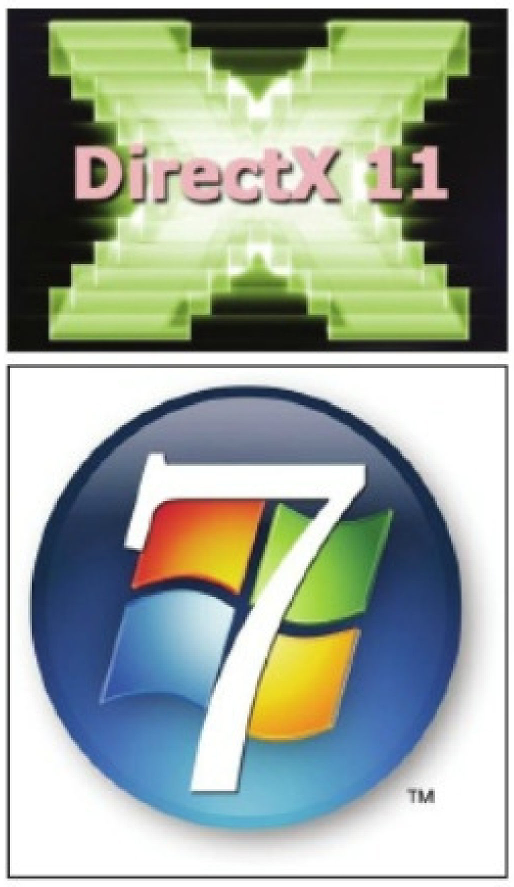
统一标准带来大进步?
——对DirectX 11的种种猜想

■北京 东北风

0 前言

如今看来Windows Vista是微软过渡产品果然不假，2年时间过去了，回想当初热炒的DirectX 10并没有让我们真切感受到巨大的进步，让人不免遗憾。在GameFest 2008大会上，微软第一次公布DirectX 11的一些技术细节，主要是其中的Direct3D部分，它的正式版不久后将会随Windows 7与我们见面，DirectX 11能否借着Windows 7的强势与自身的增强真正改变我们的3D世界呢？

一 DriectX 11即将到来



Windows 7与DirectX 11共同到来

DirectX是微软开发的一组基于Windows的应用编程接口（API），提供对多媒体尤其是游戏及视频的支持，为编程人员设定了一个共同的硬件驱动标准，开发人员只需与这层接口打交道，而不用关心接口下具体安装的是何种硬件，在简化编程的同时，也大大降低了用户安装及设置硬件的难度。假如没有DirectX这层通用接口，游戏开发人员则需对不同厂商、不同芯片的硬件分别编写相应驱动，用户也不得不进行一系列繁琐的设置才可以玩到游戏。

预计DiRT 2将会是PC平台上首款支持DirectX 11的赛车游戏

DirectX中的“X”代表一系列API的合集，如负责图像加速的Direct3D和DirectDraw，处理音频的DirectSound、DirectMusic及管理输入设备的DirectInput等。因为其中Direct3D被广泛使用，并占有核心地位，所以很多时候人们在讨论DirectX时，实际就是在说其中的Direct3D。DirectX在微软Windows操作系统中占有重要位置，可以说正是由于DirectX的存在，才使得今天的Windows操作系统可以有着如此强大的多媒体功能。从1995年最早的DirectX 1.0开始，几乎每次DirectX的更新都会带来激动人心的诸多特性，其中不少还改变了行业格局。如今DirectX已经成为无可争议的标准，至少目前来看3D游戏应用方面已领先于多年来的竞争

者OpenGL，随着微软新一代操作系统Windows 7正式版的临近，我们也即将迎来新一代的DirectX 11。

在具体介绍DirectX 11之前，我们可以确定的是DirectX 10.1为DirectX 11的“子集”，因为DirectX 11沿用了DirectX 10的设计架构，包含上一个版本的所有特性，并增加了许多新技术。微软表示，新增的技术将专注于为开发人员和硬件厂商提高可扩展性和效率，这使得DirectX 11作为图型接口不仅支持未来的DirectX 11硬件，还向下兼容DirectX 10/10.1硬件，开发人员也能更容易的使用该接口编程。DirectX 11将会支持Windows Vista、Windows 7及微软未来的操作系统。

微软Windows产品营销经理Ben Basaric曾说Windows 7不太可能集成DIrectX 11，如今看来他错了

二 发挥多核心能量的“多线程渲染”

DirectX 11渲染出的绚丽画面

双核心CPU早已是主流配置，四核心CPU的价格也已经降到可被大多数人接受，我们可以预见四核心CPU不久后必将成为主流配置。多核心带来的好处是显而易见的，不仅可以有效控制生产成本，而且处理多任务时有巨大优势。可为什么在CPU大踏步地进入多核时代时GPU还多为单核心呢？

其实在CPU向多核心过渡时，显示芯片厂商（AMD、NVIDIA）也一直在尝试向多核心、多线程方向努力，如AMD的“CrossFire”、NVIDIA的“SLI”以及单卡双芯的“怪物级”显卡。我们可以看出硬件厂商还是很乐于将多核心概念延伸到显卡领域，可是由于产品价格过高，支持游戏偏少且驱动编写复杂等原因，使得“多核心”在显卡领域举步维艰。

而最根本的原因是之前的DriectX只支持单线程，并且在DirectX中只使用一个命令缓冲区、模拟一个GPU，因此在多线程同时访问时，各线程之间在共享数据会有“互斥问题”，即同一时间只有一个线程能获得运行所时需要的资源，而其他线程都不得不等待它完成后才可获得资源开始运行。所以不管有多少个物理GPU或使用多少个线程访问，旧版本的DirectX都会使得其运行效率低下，甚至会造成一些不稳定的运行情况。

“多线程渲染”预示着笨重的“单卡”以后不会存在了

使用多线程技术分别渲染各镜面中的人像

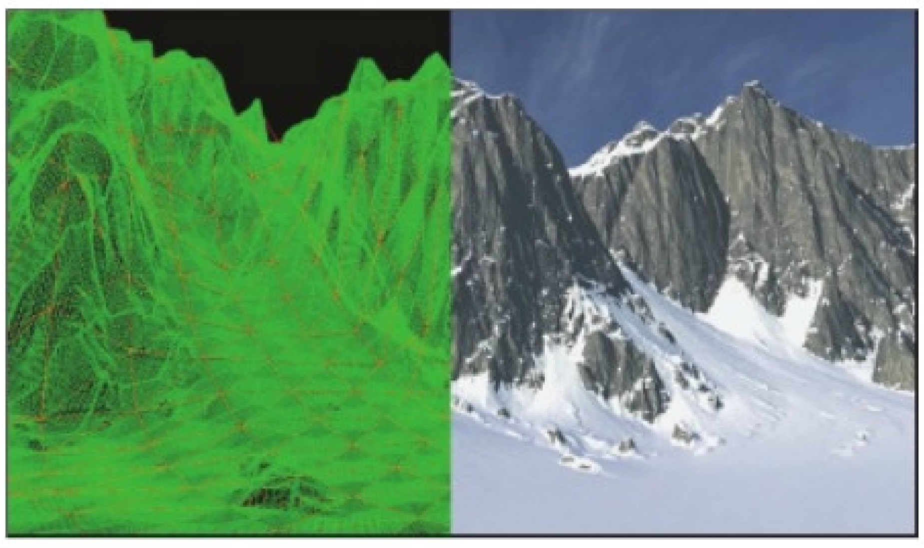
微软在DirectX 11中为多线程技术敞开了大门，通过异步资源读取等技术，使得程序员在开发过程中不必像以往那样担心线程之间的数据冲突。CPU也可利用显卡的多线程处理加快与DirectX之间数据的处理，从而减少CPU的响应时间，使游戏不再受到CPU与DirectX之间数据访问瓶颈的限制，在同一个场景中能启用多个线程高速同时渲染多个物体，而不是像以往一样以单线程的方式逐一进行渲染。

多线程渲染（Multithreading）尽管在图形流水线中不是一个崭新概念，但却是DirectX 11中极为重要的一项特征，因为通过驱动的升级，DirectX 10级别的显卡也可以在DriectX 11中使用此项技术，这无疑能推动游戏厂商开发出利用此项技术的产品，毕竟支持该技术的硬件已经广泛流入普通用户之中。

可是也不要高兴得太早，多核心显卡是否会出现如早期的双核心处理器那样，缺乏软件的广泛支持呢？在软件给定的标准下，硬件厂商需要花多久才能研发出价格适合于大众的多核心显卡呢？甚至由于性能限制，我们很长一段时间内都无法分辨出多线程渲染与单线程究竟有何差别，不过一旦技术成熟，真如今天的多核心CPU一样，多线程技术将会为我们带来许多真正能感受到的大进步。

三 “曲面细分”带来更精细的模型细节

现在来看，由于Vista操作系统没有受到广泛认可，加上游戏厂商大都比较保守，导致DirectX 10游戏数量有限，DirectX 10没能像当初微软宣传的那样为我们带来“革命性”的游戏体验，不过其在技术上的变革还是为DriectX 11做好了铺垫。DriectX 11正是在DriectX 10/10.1的架构之上增加了许多特性，其中一个主要的变化是在管线中加

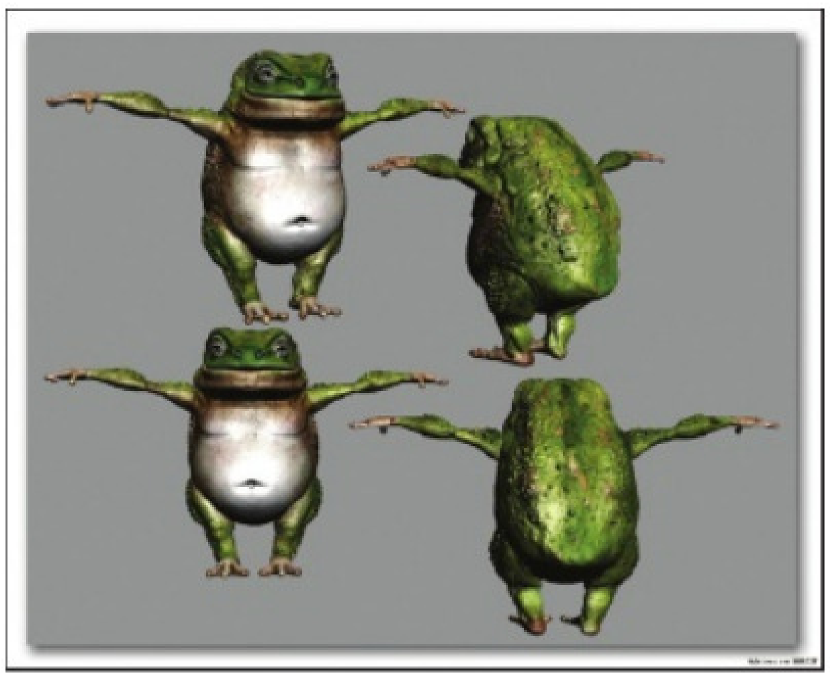


利用曲面细分技术渲染出的雪山，不但细节清晰而且建模难度大大降低

入“曲面细分"（Tessellation）部分，它由外壳着色器（Hull Shader）、装饰器（Tessellator）和域着色器（Domain Shader）三部分组成。

以往GPU在生成图像前，CPU首先需要生成大量的三角形，然后将生成的图形交给GPU进行贴图，经过一系列处理后最终生成图像，由此可见CPU在整个过程中扮演了重要角色（负责生成所有的多边形），但随着模型复杂度的提升，生成一幅图像所需多边形的数量也越来越多，尽管微软在DriectX 10中加入了“几何着色器”（Geometry Shader），它可以提供诸如生成模型时对顶点数据进行相关运算等帮助，以加快处理速度，减少CPU的负担，可CPU仍然要承担生成三角形的重任。

曲面细分（Tessellation）的加入可在某种程度上帮助CPU生成三角形，进一步减少CPU的压力。过程大致是这样的：外壳着色器（Hull Shader）接收来自顶点渲染单元（Vertex Shader）处理过的数据，接着对这些数据进一步处理，以使得装饰器（Tessellator）能清楚如何生成大批量、确定数量的点，在装饰器（Tessellator）处理之后会将生成的点交给域着色器（Domain Shader），域着色器（Domain Shader）从外壳着色器（Hull Shader）处获得另一些控制信息，这些信息可以控制域着色器（Domain Shader）利用从装饰器（Tessellator）得到的点以及从外壳着色器（Hull Shader）得到的信息，最终将生成的点转换成图形中的顶点，形成需要的几何模型。



利用DirectX 11曲面细分技术渲染出的青蛙

其实AMD很久之前就开始使用曲面细分（Tessellation）技术了，R600和R700芯片组都具有装饰器单元，不过鉴于没有统一标准，支持此技术的硬件数量与种类也有限，于是很多游戏厂商在开发中并没有使用它，故PC上支持此项技术的游戏十分稀少。这项技术在DirectX 11中作为标准被加入，未来所有DirectX 11级别的硬件都将提供支持，如果开发者能善用它，我们可以看到十分令人满意的游戏效果——物体表面将会更加精细，帧数也更高更稳定。但过去支持这项技术的显卡与新标准并不兼容，同时开发过程中仍可以选择不去使用它，在短期内也许很难见到真正利用好这项技术的游戏。

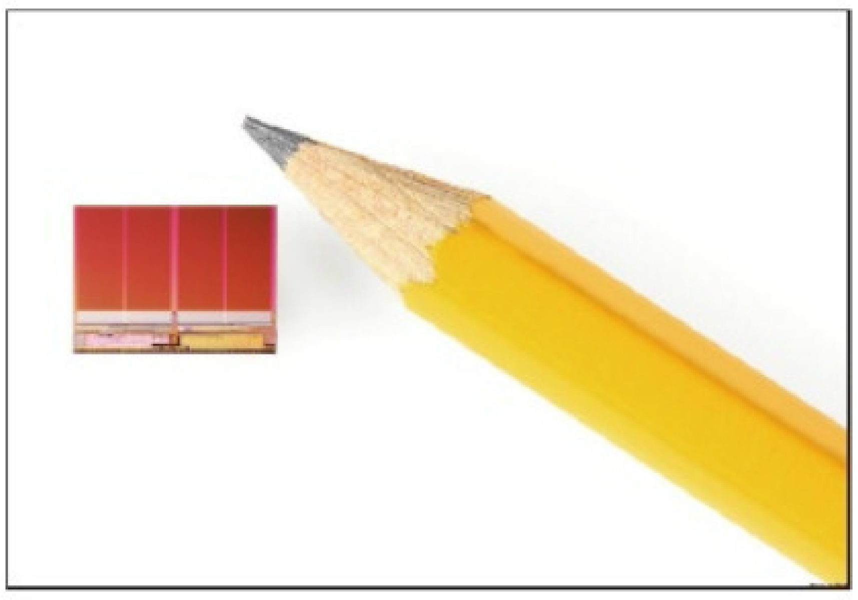
曲面细分技术很有可能会在支持DirectX 11的《星际争霸 II》中使用

四 “通用计算着色器”使GPU地位更高

NVIDIA在GPU通用计算领域取得了领先

可以说通用计算着色器（Compute Shader）是DirectX 11最令人激动的新特征，但它并不是一项新的技术，AMD和NVIDIA在很长时间前就一直在研究与推广该技术，如今微软看到了此项技术的前景，于是在新版的DirectX中将其正式化，可以预见此技术未来必将得到更广泛的应用。

说到通用计算，NVIDIA在2006年发布GeForce 8800 GTX之后便一直努力研发和推广自家的通用计算平台CUDA，在DirectX 10.1发布后也没有选择去支持，而是下大力气继续发展CUDA，因此在通用计算方面取得领先。其竞争者AMD也不甘示弱，紧随NVIDIA开发出Stream平台跟进。目前这种用GPU来进行以往只能由CPU运算的应用十分引人关注，不过目前在DirectX 11中，通用计算着色器（Compute Shader）更偏向于解决在游戏编程时所面临的特定问题，如人工智能、物理运算等。



GPU通用计算让我们对未来充满想象

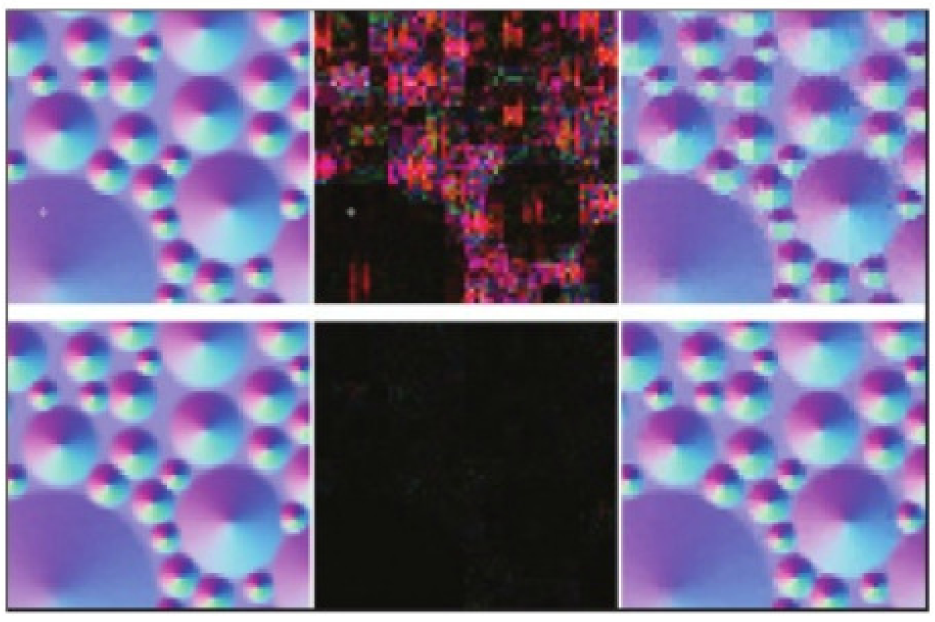
在以往如想使用GPU进行非图形运算，需要将所计算的数据模拟成GPU能识别的特定数据结构，同时还需在其中加入贴图方案以满足结构上的要求。这种类型的数据结构严重影响了易用性，而且在像素间共享数据的消耗也十分消耗资源，所以之前在GPU上进行通用计算是很难完成的。现在利用计算着色器（Compute Shader），程序员可以不用理会曾经那复杂的数据结构，并在微软HLSL 5.0（微软的高级程序语言）的帮助下将通用计算的编程变得更容易。

除了目前已有的科学计算、加速图像处理软件、使用GPU进行视频压缩与格式转换等，随着开发人员对此技术的熟悉，在未来我们一定会看到利用通用计算着色器（Compute Shader）带来的更多应用。

五 纹理精压缩，编程更灵活

1.增强的纹理压缩

图中左图为未被压缩的图像，中间为压缩过程中图像损失的细节，右图是压缩后的效果。图像的画质在压缩前后基本没有差别，但对于显存的占用却大大降低了



从BC3与BC7的压缩对比中可以看出，新的压缩算法BC7在图像压缩后的细节损失小，图像效果更接近压缩之前

微软已经很长时间没有更新过DirectX的纹理压缩算法了，加上不支持HDR（高动态范围）图像压缩，所以受到来自开发人员的许多抱怨。在听取过开发人员的意见后，微软也认识到随着游戏中纹理越来越精细，DirectX需要提供一种更好的纹理压缩算法以适应时代的发展，于是在DirectX 11中加入了BC6和BC7两种新的压缩算法。BC6针对HDR（高动态范围）图像，而BC7适用于LDR（低动态范围）图像，前者的压缩比为7：1，后者为3：1。

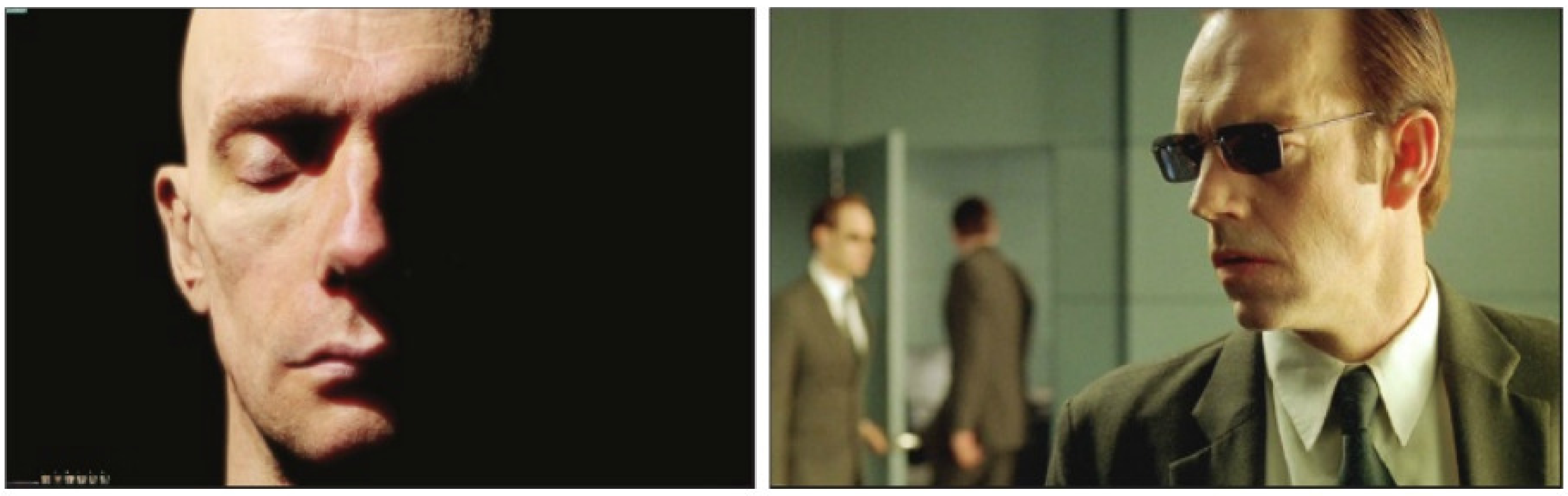
增强的压缩算法会使游戏对显存的占用大大降低，也可以说在同等容量显存前提下，使用新压缩算法的游戏会获得更好的游戏体验。

2.动态Shader链接

随着在游戏中使用特效的增多，Shader也越来越复杂，在一个需要多种特效混合渲染的场景里，开发人员不得不把多段Shader写成一大段冗长的代码，使用这种方式会造成程序运行效率低下，而且不利于排查代码中的错误，在调试过程中也十分麻烦。为了解决这个问题，微软在DirectX 11中提出了“动态Shader链接”的概念，开发人员不用再编写巨大的Shader程序，只需要写出若干个子程序（负责相应特效的Shader），在需要进行多个特效调用时，使用Shader程序将这些子程序链接起来，这样不仅降低了程序员调试的麻烦，也提高了程序的兼容性与性能。

有了动态Shader链接，游戏中再多的特效编程也不复杂

六 准备好了吗？DriectX 11来了



真实与虚幻将越来越难以区分

我们知道DirectX 11将会随Windows 7一起到来，在经过Windows Vista的失意后，相信有不少人很乐于从Windows XP直接更换为Windows 7，加上DirectX 11同样支持Windows Vista，所以DirectX 11在软件的普及上将不成问题。在硬件支持方面，由于DirectX 11向下兼容，使得之前的DirectX 10／10.1显卡不至于被淘汰，而且AMD也预计将在年底前率先上市完全支持DirectX 11的显示芯片，这一切似乎说明所有人都已经准备好迎接广受好评的DirectX 11了，可事实上会是这样的么？以下列出几条会影响DirectX 11普及的因素，仅供读者参考。

1.固守Windows XP的那部分人

由于对Windows XP的“留恋”以及硬件性能限制等原因，很多人仍然会坚持使用Windows XP直到它光荣退役为止。对于这部分人来说，DirectX 11级别的华丽特效很难在他们的硬件平台上得到完美展现，他们目前拥有的硬件性能并不强大，只能在中等画质下流畅执行DirectX 9级别的游戏，不过对于这部分人来说，目前拥有的硬件已经可以满足其日常使用所需。

Vista系统在宣传DirectX 10时曾宣称会带来“革命性”的游戏视觉体验，但现实是DirectX 10与DirectX 9游戏效果的差别并不是很明显，这更减弱了这部分人未来更换硬件的冲动，更换硬件不仅要花费大量的资金，更何况带来的实惠又不明显，所以我们可以确信在DirectX 11到来之日，由于Windows XP的存在，大多数人的操作系统将不能使用DirectX 11，绝大多数人没有与之匹配的硬件，所以我们离DirectX 11普及的那一天还很远。

2.软件厂商的支持

如果厂商单从利益方面考虑，由于很多人并不会马上升级到Windows 7，所以他们的硬件大多仍会停留在DirectX 9水平，贸然开发只支持DirectX 11级别的游戏会失去最广大的消费群体。所以在未来的很长时间内，还是会看到不少既支持DirectX 9也支持DirectX 11的新游戏。这就意味着手头拥有不错DirectX 9硬件性能的用户仍然能与DirectX 10／11用户获得相差并不悬殊的游戏体验，加上游戏厂商也乐于从这部分人手中获得收益，因此将来大部分游戏仍然会拥有DriectX 9的舞台，这种不同API共存的现象应该会持续相当长的一段时间。

《战地1943》在DirectX 10下的表现画面，DirectX 11下一定更好

《战地：反叛连队2》使用了“寒霜引擎”

寒霜引擎渲染出的头盔，注意其表面的光线散热效果

所以不要期望DirectX 11出现后会对游戏市场造成翻天覆地的变化，但相信一定会有几款象征性的DirectX 11游戏逐步面世，比如很多人翘首企盼的《战地1943》。由于它使用了EA开发的“寒霜引擎”（新版本提供对DirectX 11的支持），同时该引擎得到了AMD的有力支持，定能帮助AMD在DirectX 11的大战中先声夺人。不过完全利用上DirectX 11优点的游戏恐怕不会那么快出现了。

3.提升效果有待验证

目前一切的说法还只是猜测，DirectX 11游戏的画质与运行速度究竟怎样还无从考证，DirectX 11究竟会带来多大进步不仅取决于微软，还取决于软件的开发人员，如果开发人员不能将DriectX 11的特性运用良好，即使贴上“支持DirectX 11特性”的标签也不见得会与之前不支持DriectX特性的软件有何不同。毕竟有DirectX 10的前车之鉴在先，没有人敢在现在完全确定DirectX 11会迅速占领统治地位，不过我们仍然可以期待那一天的到来。

4.缺乏支持DirectX 11的硬件

据网上流传，AMD的一款完全支持DirectX 11，搭载RV870芯片的显卡就要面市了，它仍将沿用上一代的架构，采用更先进的40nm工艺技术，拥有至少1000个流处理器，理论浮点性能将有大约1.5TFlops，并搭配1GB GDDR5显存。由于DirectX 11对多线程提供了有力支持，AMD将会继续单卡双芯片的策略，甚至可能会推出四芯片的产品。这就和早期的Pentium D处理器一样，使用多芯片模块技术将多块芯片封装在一起。

不过AMD的竞争者NVIDIA还没有关于支持DirectX 11显卡的更详细消息，据说新型号GT300会采用全新架构，仍然采用55nm工艺，估计至少需要等到2010年某个时候才会见到。

也就是说即使我们将DirectX 11安装在计算机上，也很难有支持它的硬件，按照以往的经验，AMD的“RV870”一定会遇到产能方面的问题，市面上的DirectX 11显卡数量一定很稀少，同时价格昂贵，不得不说这是最为阻碍DirectX 11普及的原因。

晶圆准备就绪，产品即将面世

七 让人望眼欲穿的DirectX 11

在乐观的估计下并综合以上几点因素，就算可以出现刺激人更换硬件的游戏大作，想达到DirectX 11的广泛普及至少也需要1～2年的过渡期，我们不妨坐山观虎斗，看看AMD与NVIDIA在下一代显示芯片的竞争中孰优孰劣，在硬件与软件技术都相对成熟后再选择全面升级不迟。

值得注意的是，还没有关于FutureMark的3DMark Vantage会支持DirectX 11的消息。也许正如当初DirectX 10硬件刚刚出现时那样，评测软件会出现滞后于硬件很久的情况，所以在那时各家对显卡性能的评测上一时会有异议，只能通过某款或某几款游戏片面地衡量显卡性能。考虑到DirectX 11与DirectX 10／10.1的差别不是巨大，在评测软件的修改上或许通过一个补丁就可解决，不会拖得很久。

DirectX 11虽然没有加入新特效，不过在执行效率上做出了很大进步，微软意识到了3D程序优化的重要性，在不久的将来我们定能看到画面更精美、执行更流畅的DirectX 11游戏。“显卡危机”的时代从此一去不复返……

DirectX 10下的游戏画面《孤岛危机——弹头》，这种画面不久后将被完全超越

走向真实世界
——ATI的物理加速之路

■北京 崔淑贤 藏甲楼

前言：物理加速，10年的梦

随着显卡能力的不断加强，玩家所处的游戏世界可以说是越来越复杂，越来越华丽，也勉强可以说是越来越真实。为什么这里我们要强调“勉强”呢？因为它的真实感仅仅是表面细节，一旦涉及到物体的运动和光的变化等情况，不仅是整体速度会下降，还常常难以处理的像贴图一样完美。

物理加速将为我们展现更符合真实世界的画面效果

其实在数年前的3DMark 03软件中，第三个测试场景Trolls Lair中就有光影和物理效果测试，女主角的头发全部是进行实时演算的结果，手中不断移动和变化的火炬更是充分考验了光影处理能力，在场景的最后阶段，怪物投出的桌子也表现出了简单的物理碰撞效果。而3DMark05/06的空间站场景中，可以看到被射击的工事也有一定的碰撞，变形等物理效果。这些效果看起来很简单，也不能让整个场景有本质的改变，不过感觉却已经让CPU不堪重负。

这些物理和光照模型的建立和处理，理论上讲都应该是中央处理器（CPU）的责任，这对于专业级的工作站和早期较为简单的PC游戏都不成问题，不过对家用PC来说，CPU并非为3D图像处理而设计，因此相应的能力比较差，从近期的发展看，也不太可能推出类似工作站上使用的、优化了图像处理能力的CPU。

3DMark 03的第三个测试场景向我们展现了Havok物理加速引擎的效果

其实对很多资深的玩家而言，物理效果处理的窘境倒很像十几年前的3D图像处理，当时的Voodoo系列3D加速卡尽管在技术，商业等方面都不完美，并且早早被淘汰出了市场，但仍然因为解决了3D加速问题而成为了一代经典。需要注意的是，当时3dfx以附加卡的方式推出Voodoo加速卡，这是最容易在系统中添加功能的方式，也是当时条件下最容易设计生产的方式。

3DMark05/06的空间站场景，激烈的交火中同样应用了变形等物理效果

Voodoo2加速卡

早期的Ageia物理加速卡，看起来很像一块普通显卡

当然IT设计公司也会注意到这一点，因此物理处理能力进入瓶颈期后很快就出现了物理加速卡，其安装形式和早期Voodoo卡几乎完全一样，笔者甚至怀疑有3dfx公司的成员参加了设计。

在拥有足够的物理加速能力之后，在我们的计算机上，3D世界将变得完全不同，例如在我们最喜爱的战争场景中，沉重的坦克不会在被击中或击毁时只是简单的变黑，整个飞上天，之后瞬间变形为另一种形态，而是能看到被掀起的反应装甲和车外附件碎片横飞，而沉重却失去生机的车体可能只是微微的颤动。在赛车游戏中，碰撞将造成擦痕活凹陷，甚至产生严重的车体变形等更明显更真实的损伤。

垄断or共享，硬件or软件，物理引擎之路

在物理引擎的发展中，主要的两家厂商便是Ageia（PhysX物理加速引擎）和Havok（Havok物理加速引擎），前者比较注重游戏，开发了自由品牌的物理加速芯片PPU和加速卡，受到很多游戏厂商的支持。而后者其实是一家业提供视频游戏开发商和电影特效团队所需软件和服务的数字媒体公司，它提供的是物理仿真引擎软件，可以用于电影、游戏、演示动画等方式的特效制作。与销售硬件的PhysX物理加速引擎相比，Havok采用了开放策略向外界提供免费的物理引擎（没有公开源代码），其中包括了与Autodesk的3ds Max和Maya整合的工具，开发者可以使用该免费版制作非商业性质的游戏、中间件、和科学研究项目。

Ageia PhysX物理加速卡

Havok物理加速引擎多被用于电影特效

物理加速卡由于和计算机内两个最强处理器——CPU和GPU的功能重合，寿命很快也走到了尽头，Ageia（PhysX物理引擎）和Havok（Havok物理引擎）分别被NVIDIA和Intel所收购后，专用的物理加速卡从此消失。被收购后，Ageia的技术被加入Geforce8/9及之后的GPU中，也是目前NVIDIA显卡的卖点之一。收购Havok的Intel尽管自己也有显示芯片产品，但仍然开放了Havok引擎，并且已经被另一家GPU厂商AMD所接受。

由于Havok物理引擎出现较早，而且采用了共享模式，因此在初期的影响比较大，如很多著名的游戏都使用了Havok FX物理引擎，如《半条命2》《帝国时代3》《英雄连》《失落的星球》和《生化奇兵》等DX9和早期DX10游戏都采用了这一引擎，而且暴雪也宣称将在《暗黑破坏神III》和《星际争霸II》中采用这一技术。它甚至还被用于很多电影特技和PS2、Xbox和GameCube及PSP以及这些视频游戏机的更新型号中。

Ageia已被NVIDIA收购

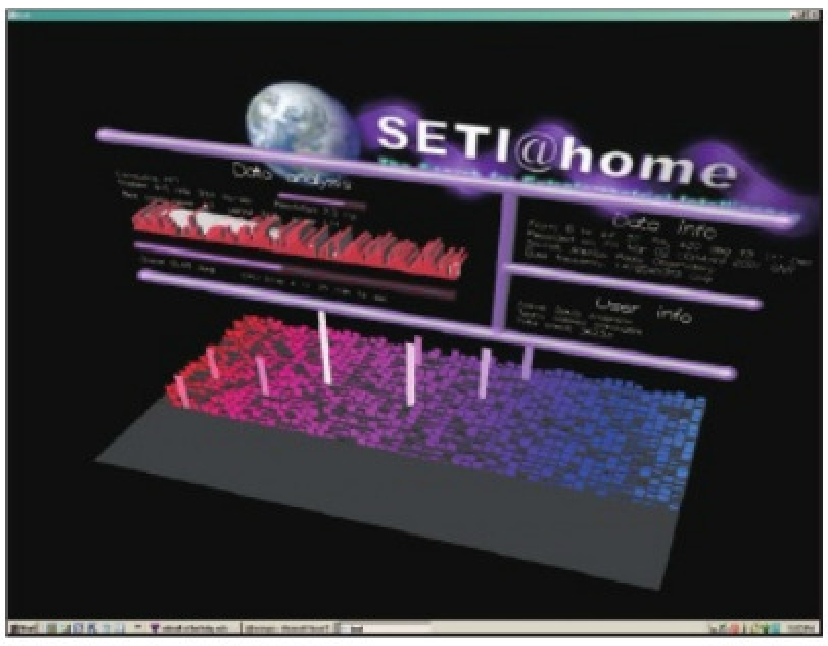
Havok则变成了Intel的全资子公司，网友甚至为此而修改了Intel Inside的经典Logo

《暗黑破坏神3》等大作均采用了Havok FX物理引擎

合并，创造通用式的物理引擎

在设计能力和制造能力发展后，计算机功能的合并就在所难免了，例如多功能卡被并入主板芯片组、协处理器并入中央处理、音频处理和网络管理能力被并入南桥芯片，以及最近最重要的合并——3D处理能力和2D图像处理能力合并为GPU。对于已经严重影响了3D游戏发展的家用PC物理效果处理能力，和游戏厂商关系密切的GPU设计者早就有所关注，从DirectX 7开始的T&L（运动与光线）引擎开始，就在试图从发展相对缓慢的CPU手里接管这些功能，以加强物理运动和光线处理能力，DirectX 8直到DirectX 10都在大量加强如微粒、顶点、毛发等物理效果的处理能力。

硬件T&L使3D游戏中的光影表现得更加真实



SETI@home是GPU计算能力飞跃的标志之一

其实从DirectX 9时代，GPU就采用了“流水线”设计，后来甚至直接不再区分顶点处理单元与贴图单元，也就是实现了一定程度的“通用化”。也就是说通过编程，GPU同样拥有了可扩展的处理能力，从外星人搜寻计划（SETI@home）等分布式运算到视频解码，都可以在GPU上运行，当然物理效果处理或者说模拟物理加速卡也不在话下。

Havok，开放包容无界限

在前文中，我们提到Havok一直执行一种开放的策略，其实CPU和GPU这样的处理器，只要愿意的话，都可以支持Havok物理引擎。即使是已经拥有自家物理引擎技术的NVIDIA，其实也可以支持Havok。有趣的是，在2006年Havok甚至还与NVIDIA走的很近，NVIDIA曾投入很大精力研发一种多显卡系统——SLI Physic，在双显卡和三显卡SLI Physic配置中，一块显卡会用作物理加速运算，而这块显卡将采用的就是Havok物理引擎。

SLI Physic，NVIDIA+ATI看来只是一个梦想

尽管NVIDIA的如意算盘被Intel的收购案所打破，因为一些商业上的原因，NVIDIA只好低调处理和Havok的关系，高调宣传收购到手的PhysX物理引擎。不过对于本来就非常看重通用运算能力的NVIDIA来说，对已经掌握过的Havok引擎，支不支持完全就是个态度问题，更何况用户的电脑中总无非就是AMD和Intel两家的CPU，完全可以为Havok引擎提供足够的支持。

ATI非常重视Havok引擎，甚至在各种ATI发布会中进行推广（图为某次发布会中的PPT演示画面）

而对ATI显卡来说，任何采用Havok引擎的游戏大作都会被放到它的官方网页和稿件中进行大肆鼓吹，其对Havok物理引擎的态度和支持能力自然不必赘述了。总之作为一个开放性的标准，Havok物理引擎在硬件方面基本上没有什么限制，拥有高端系统的玩家完全可以不必为采用这一引擎的游戏考虑自己的硬件配置。

ATI显卡与PhysX，费心思的组合

尽管PhysX出现的比较晚，开放程度也远不如Havok，不过随着NVDIA的推动，目前也有很多大作已经或准备采用PhysX，例如《虚幻竞技场3》《终结者——救世主》《帝国时代3》等，同样也非常吸引人。

由于NVIDIA的GTX显卡多少有点剑走偏锋，加上RADEON HD 4850/4870性价比却是诱人，因此很多人选择了AMD的显卡。相信这些用户在看到PhysX未来的游戏计划后也多少会有些心痒痒吧，难道就此就要和这些游戏的迷人效果说拜拜了？也许在我们的测试之后，大家会发现另一条通向PhysX的隐秘通途。

《虚幻竞技场3》对PhysX的推动功不可没，其游戏引擎也被用于其他公司的游戏

RADEON+GeForce“混搭”的可能性

既然物理加速技术已被分为两类，谁也无法做到一统江湖，那么对玩家而言最好的办法就是组建一套同时能够支持两种物理加速引擎的系统。实际上RADEON和GeForce之间的“关系”远不像它们在市场中那么争锋相对，只要满足一些条件，它们俩就能在同一个系统中协同工作了。

要以RADEON显卡为主

双显卡系统首先要分清主次，由于Havok是个开放平台，而PhysX相对封闭，因此我们的主要目标是让ATI RADEON系列显卡能够支持PhysX。所以在双卡系统中，我们要以RADEON为主，GeForce为辅。具体到实际操作——就是将显示器连接在RADEON显卡上（多显示器用户应将主显示器连接在RADEON显卡上）。

Windows XP是最佳系统平台

其次是选择操作系统，目前最佳的“混搭”平台是Windows XP，只需要简单地设置就能实现以RADEON显卡为主的“混搭”平台。另外Windows7测试版（至本文截稿时尚未发布正式版）也可实现“混搭”，具体的设置方法和Windows XP类似，但由于操作系统和驱动程序尚不完善，最终效果并不明显，实际意义不大。而Vista系统则无法实现这种“混搭”平台，原因是当Vista不允许系统中同时出现两种不同类型的显卡驱动程序，如果用户强行安装，系统将自动屏蔽其中之一（通常是后安装的那一个）。

接下来要选择显卡，作为辅助的GeForce系列显卡并不需要太高的性能，只要GeForce 8X00系列就能满足要求，而且这块辅助显卡的性能高低并不会对整个“混搭”平台造成明显影响，一味选择高性能型号不过徒增功耗和发热量而已。最后需要强调的是，如果你打算以RADEON HD4850或更高性能的中高端RADEON显卡为基础来实现混搭系统，那么一定要准备一台大功率的电源，并解决好机箱内部的散热。

由于条件所限，本文以华硕RADEON HD4870（512MB显存）作为主卡，用华硕GeForce GTX285作为实现PhysX的辅卡，为了应付这两只“电老虎”，特别将电源从Tt XP550PP（额定功率450W）升级为Tt ToughPower 650W（额定功率650W），具体的硬件平台配置如下：

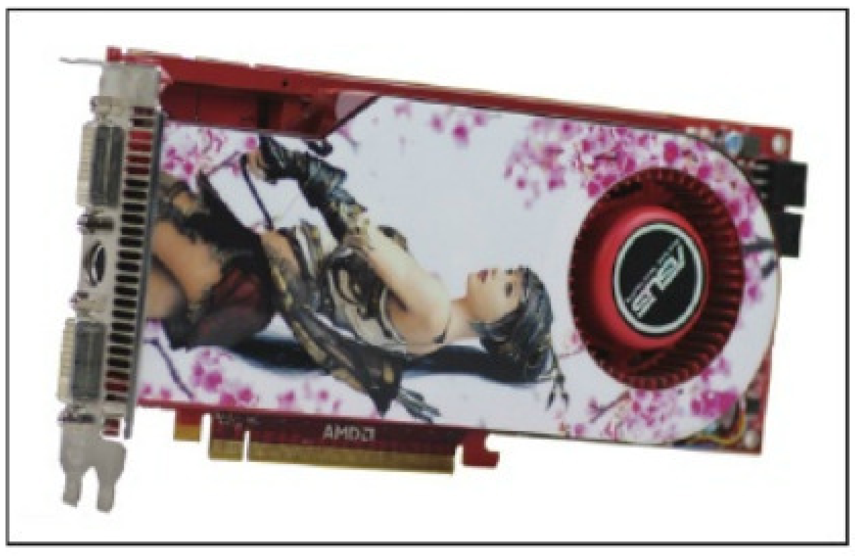
硬件平台一览	
操作系统	简体中文版Windows XP Professional SP3
CPU	AMD Phenom9600（四核心，主频2.31GHz）
主板	华硕M3A32-MVP DELUX（AMD 790FX芯片组）
主显卡	华硕RADEON HD4870（驱动版本：催化剂9.7正式版）
辅显卡	华硕GeForce GTX285 （驱动版本：Forceware 190.56正式版）
硬盘	希捷7200.12 500GB
内存	KINGMAX DDR2 1066 1GB×2

物美价廉的GeForec 8X00是上佳选择

Tt ToughPower 650W，通过80PLUS认证，额定输出功率650W

手把手组建“混搭”平台

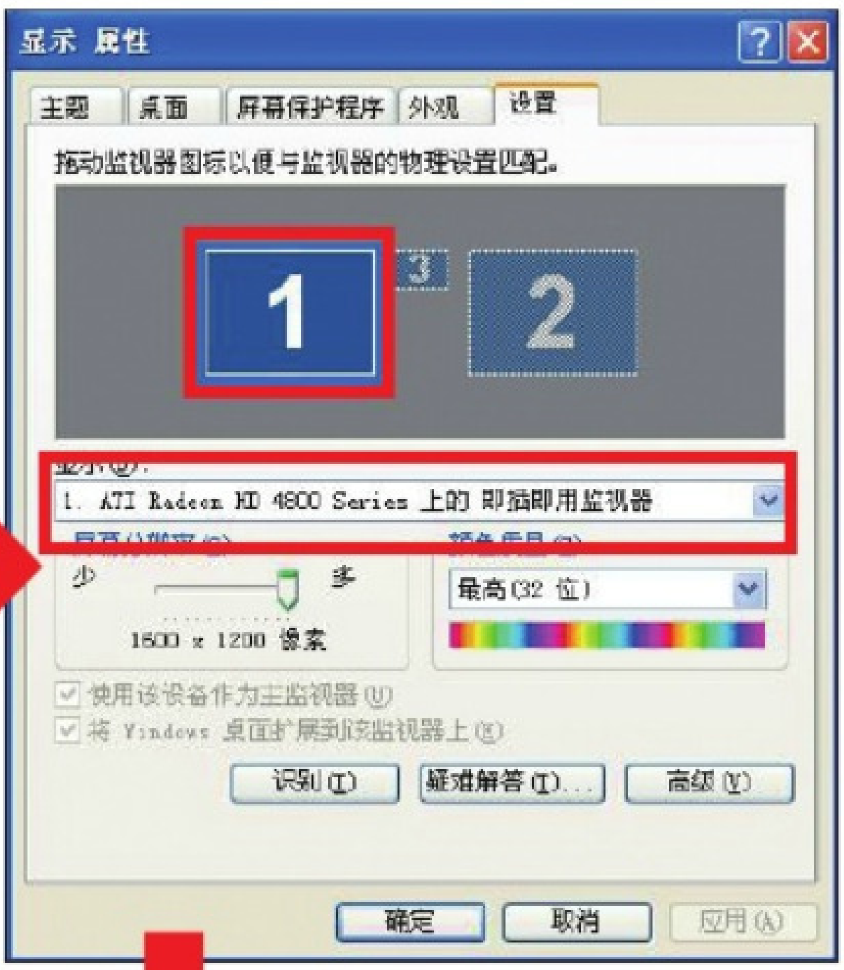
首先要说明的是两块显卡不能一起安装，必须先安装作为主卡的RADEON HD4870，装好驱动并测试一切正常后关机并断开电源，然后安装作为辅卡GeForce GTX285及驱动程序。注意安装驱动的同时还要安装两块显卡各自的管理程序或控制面板。接下来让我们一步一步示范双显卡的设置方法：


华硕RADEON HD4870

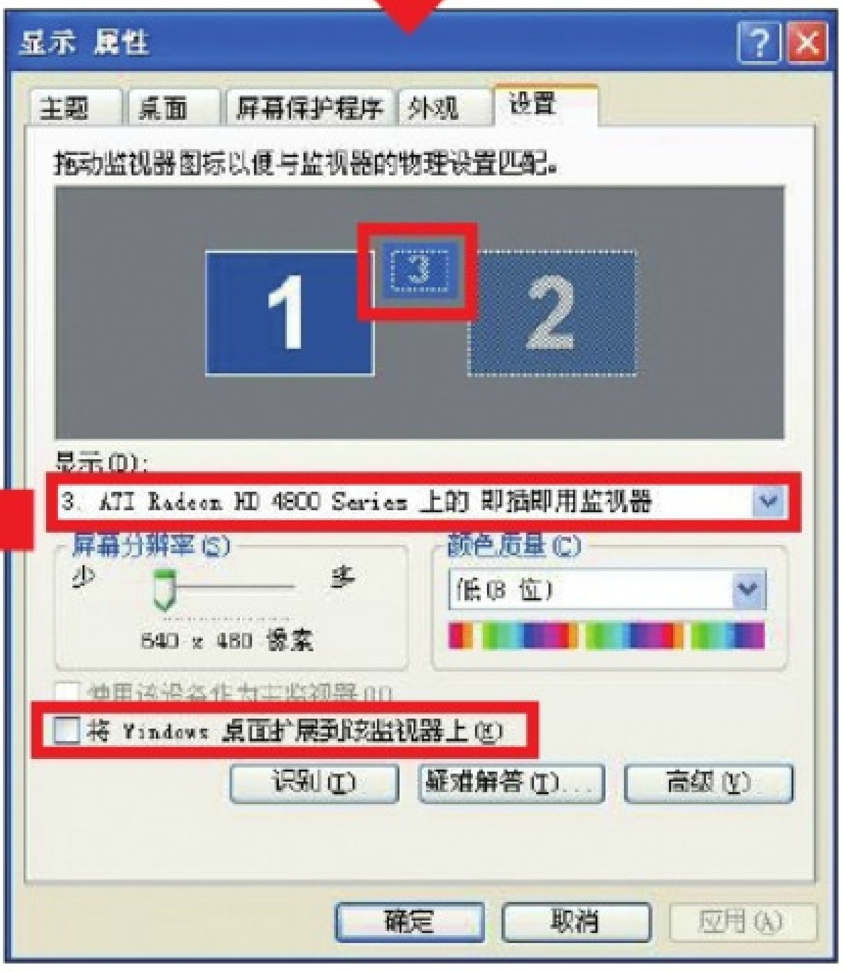
华硕GeForce GTX285

分别安装完两块显卡的驱动之后，就能在“设备管理器”的“显示卡”一项中看到它们了，但现在作为辅卡的GTX285还不能发挥作用，需要进一步设置。

需要强调的是，以下步骤难度不高，且某些环节可能看起来缺少合理的技术原理，但经过多次实践，这种貌似“无厘头”的方法确实有效。



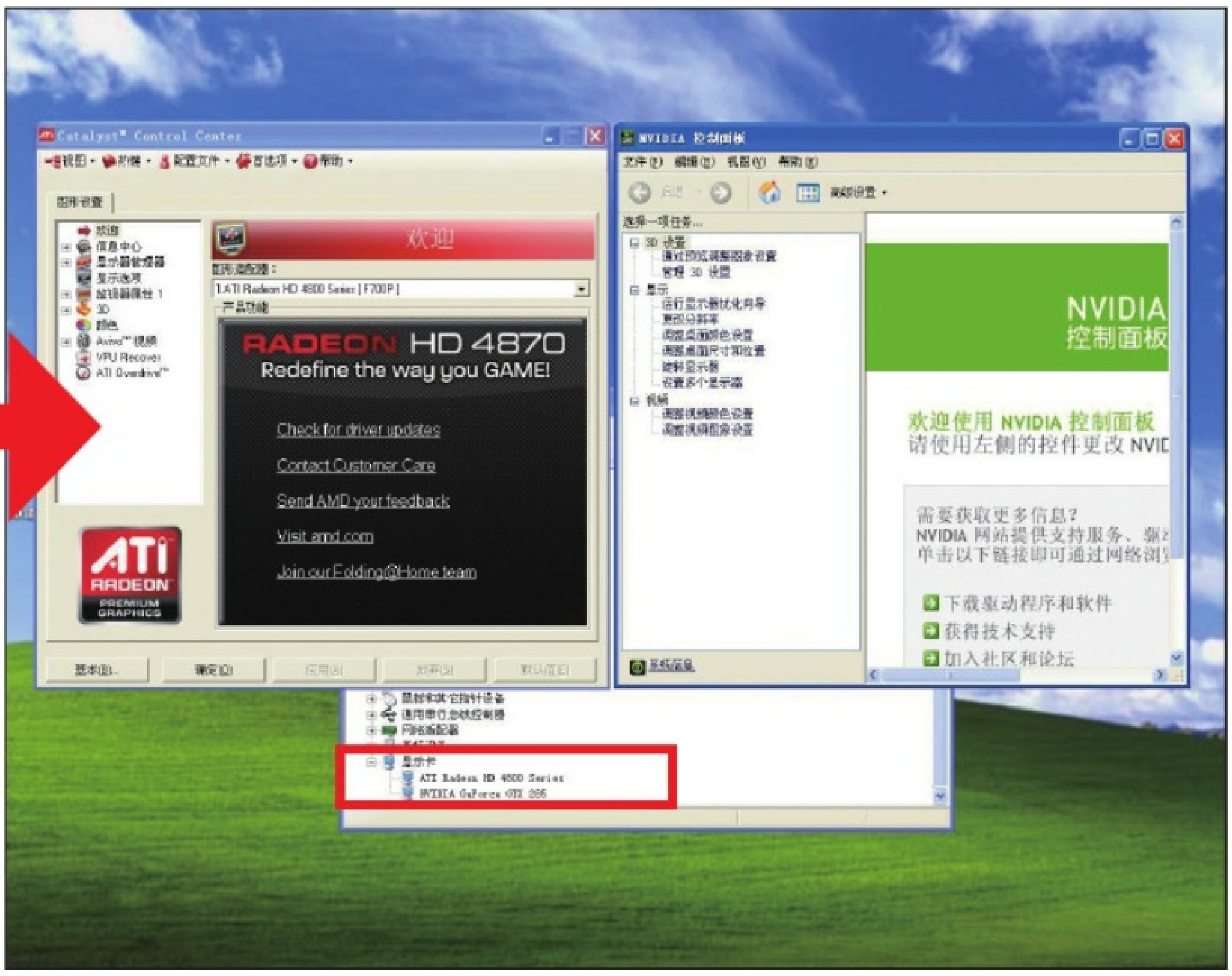
由于安装了两块显卡，因此在“显示属性”中会看到3个屏幕，其中1号为当前显示器。



3号屏幕对应的是主卡的另一个输出接口，由于我们只有一个显示器，因此这个3号屏幕没有实际价值。2号屏幕对应辅卡的输出接口，虽然没有连接显示器，但其状态至关重要。

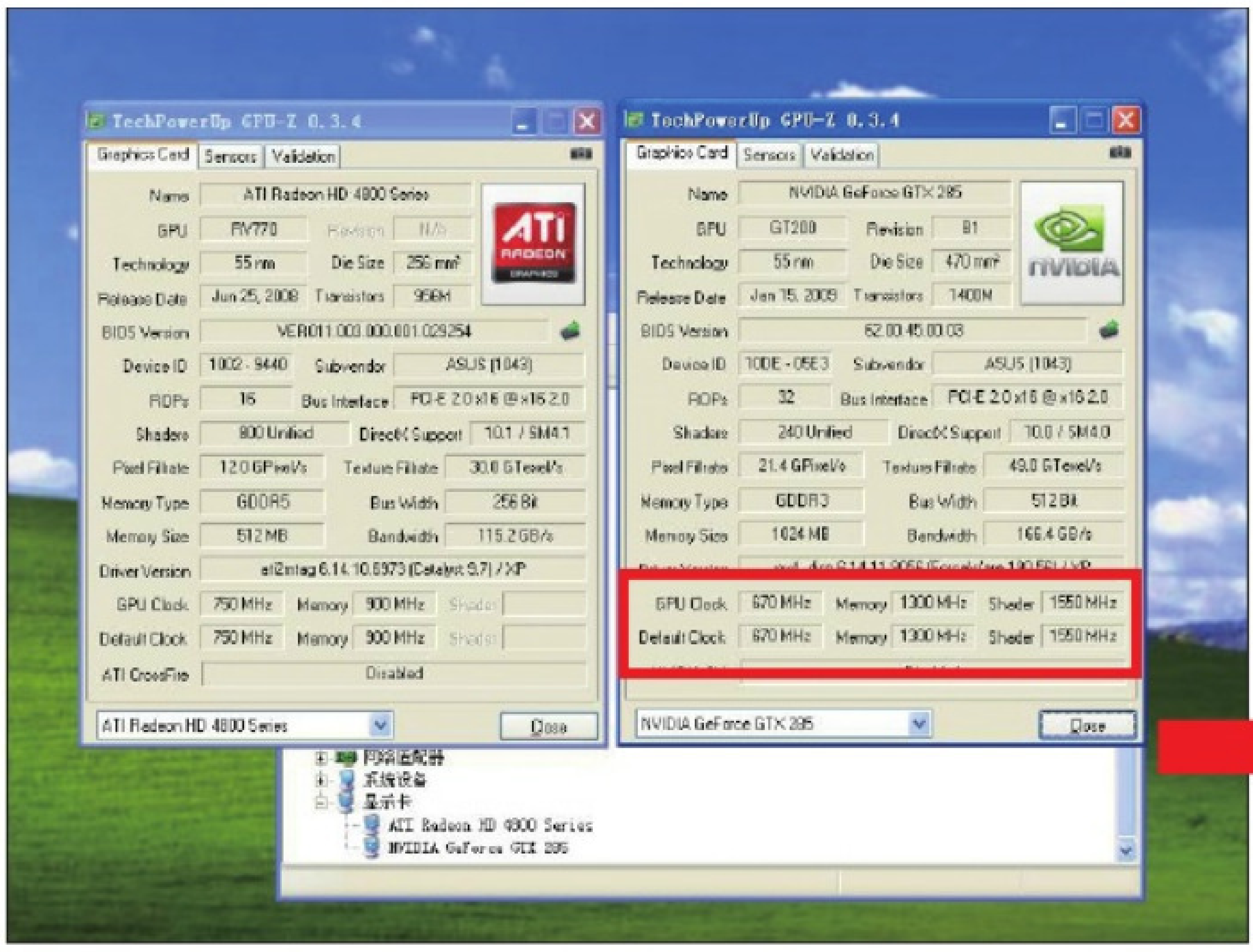
如果2号屏幕被系统识别为“……上的默认监视器”而不是“即插即用监视器”，会导致其无法发挥作用，此时必须为它手动更换驱动程序。另外不要忘记勾选“将Windows桌面扩展至改监视器上，只有这样才能激活显卡。

此时在桌面上点击右键，在弹出菜单中应该能同时看到RADEON和GeForce显卡对应的控制面板。



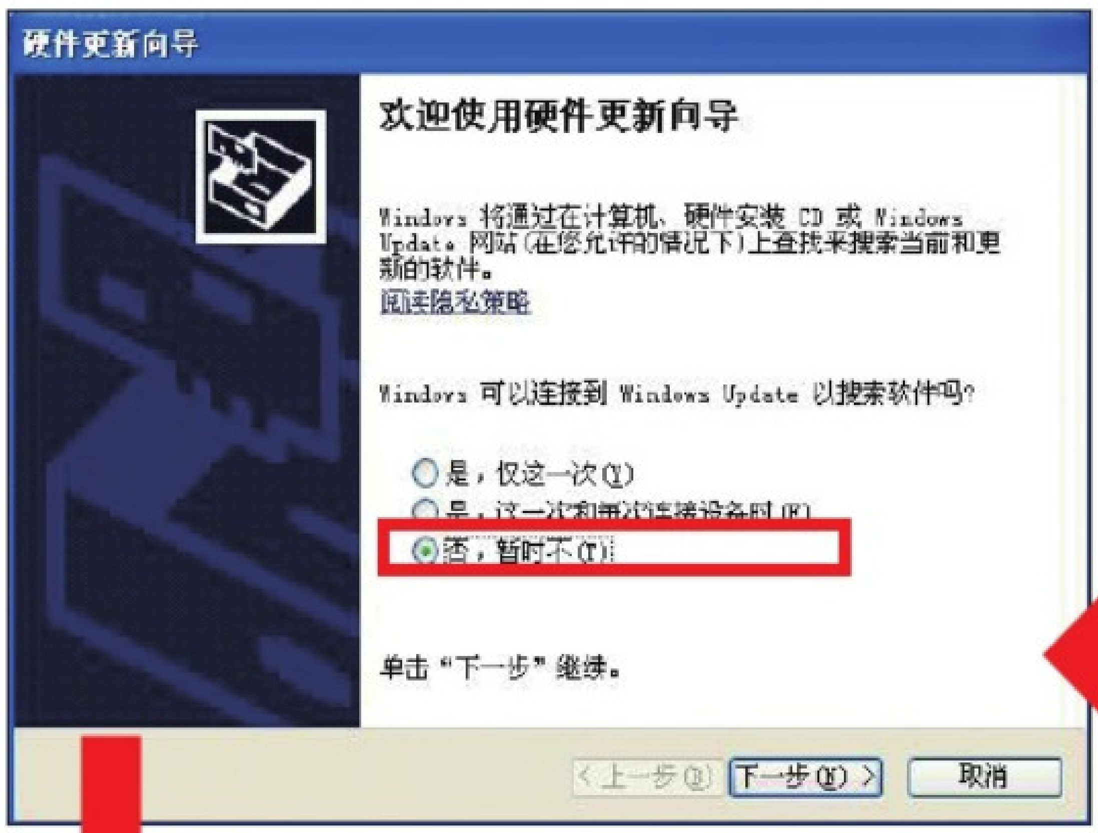
两个控制面板均能正常打开，说明驱动安装没有问题。

通过GPU-Z验证一下两块显卡的状态，如果成功扩展了Windows桌面，就能看到辅卡的核心频率等信息，否则都会显示为零。

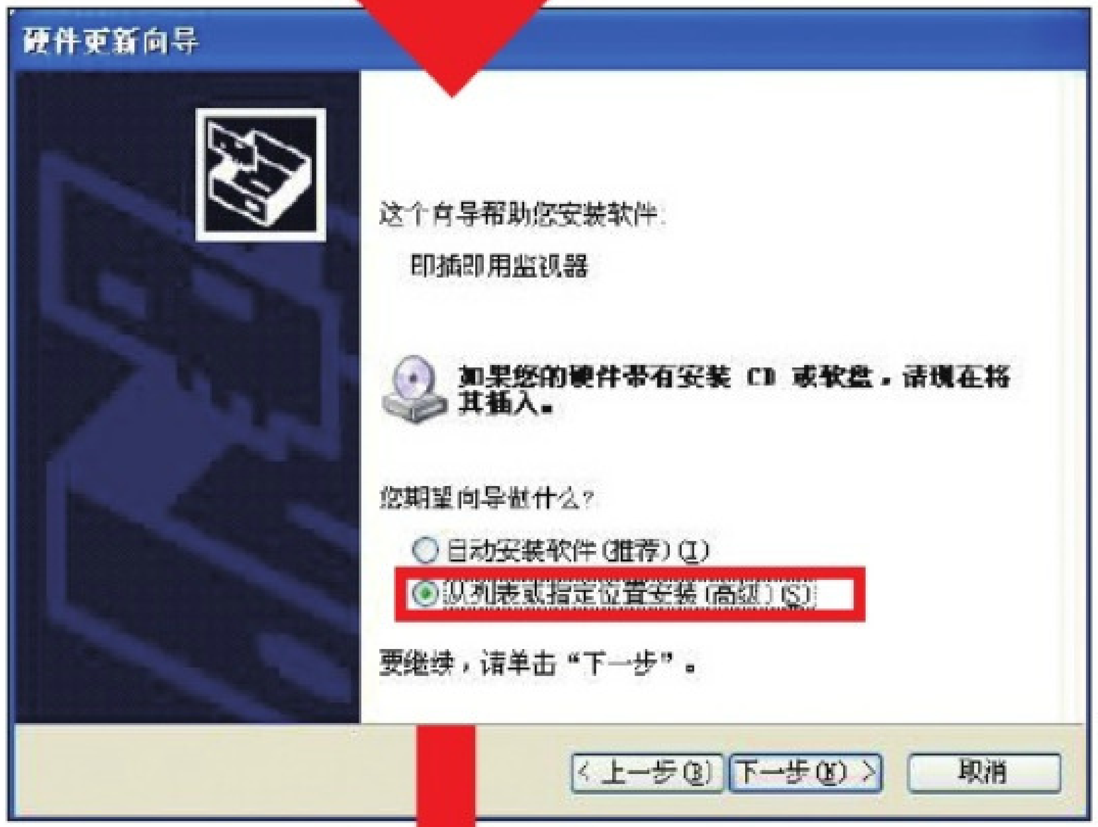


选择“显示属性”中的“高级”项，然后选择“监视器”标签，点击属性

在硬件添加向导中选择不在网络上自动搜索驱动程序。

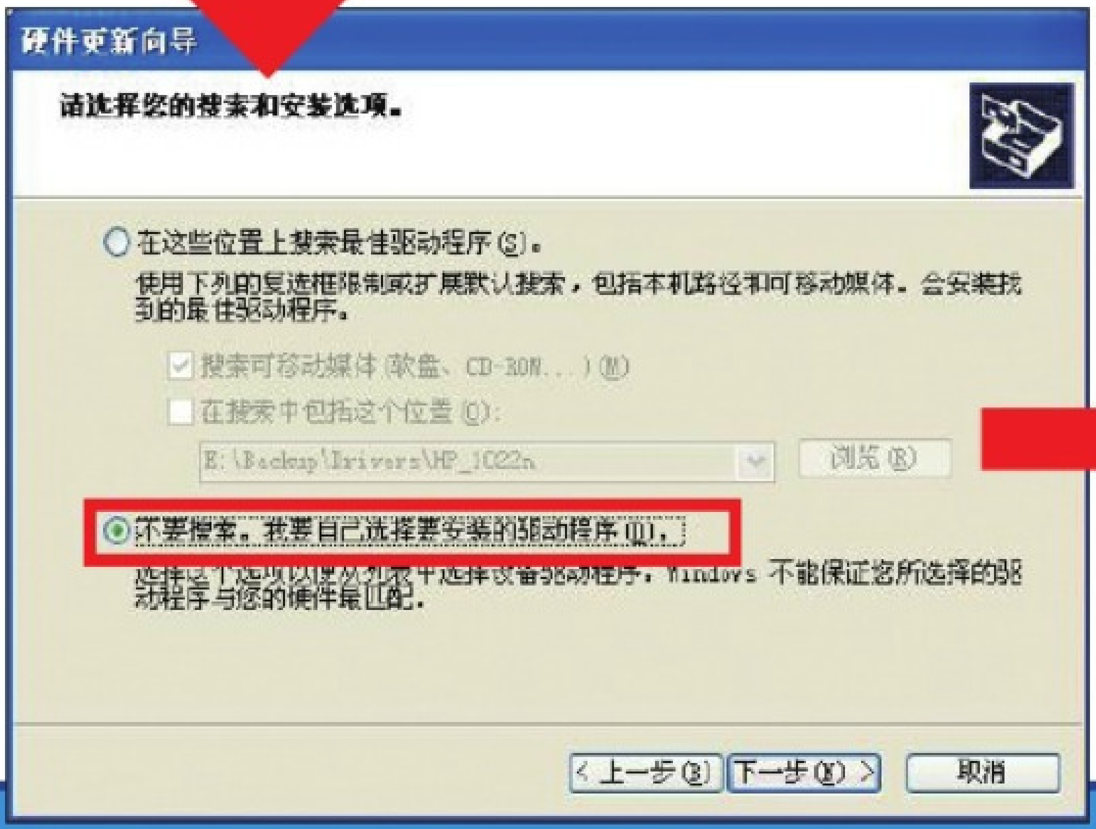


选择“更新驱动程序”，接下来我们要把“默认监视器”驱动替换为“即插即用监视器”



此时要选择“从列表或指定位置安装（高级）”，以便随后手动指定合适的驱动程序。注意千万不要安装显示器的原厂驱动，那样可能导致最终失败。

这里选择“不要搜索。我要自己选择要安装的驱动程序”。



选择“即插即用监视器”，然后点击“下一步”，按提示操作即可将显示器驱动替换，这样就可以激活辅卡的PhysX驱动了。P

头牌新闻

决战海陆空
——诺基亚连城诀II“赏金车手”全国总决赛

■本刊记者 Artec

近日，为全新N-Gage游戏《极品飞车——无间风云》（Need For Speed Undercover）量身打造的诺基亚连城诀II“赏金车手”全国总决赛在京城激烈开战。在历经将近2个月的比拼角逐后，来自全国24个城市的24名决赛选手齐聚京城，通过一系列惊险刺激的运动之战——空战之动力三角翼、海战之水上摩托艇和陆战之保时捷跑车三场比赛最终决出全国冠、亚、季军。

本次大赛的主角Nokia N78

连城诀系列活动第一季是为配合N78手机的上市在2008年夏天举办，该活动以高额活动奖金和环环相扣的游戏环节设置吸引了众多网友参与。

N78造型风格与N81类似，机身尺寸为113mm×49mm×15.1mm，重约101.8g。机身正面采用镜面抛光处理，且按键部分也是一样采用了一体化的亚克力材料，机身背面则采用近期N系列常用的折纹线条装饰。这款产品采用全新扬声器设计，左下/右上的布局有助于增强立体声效果。N78采用1600万色的2.4英寸QVGA显示屏（分辨率为240×320），结合新系统界面给人较深的印象。

不同于传统的游戏比赛，此次“赏金车手”活动最大的特点是运动战。手机游戏可以令玩家随时随地游戏，并将游戏成绩即时分享。为突现这一特点，此次比赛从城市决赛阶段开始都安排在运动环境中进行。而收官之战更将这一概念发挥到了极致——高空飞行的动力三角翼，飞速行驶的水上摩托艇和时速200公里的保时捷敞蓬跑车，选手们在各种惊险的运动项目中体验了手机游戏带来的乐趣。经过将近一天三关的魔鬼考验后，最终来自北京的选手张喆取得了全国总冠军并赢取了5万元现金大奖。亚军和季军分别是来自南京的冯亮亮和来自沈阳的王继聪，他们分别获得了3万元和1万元的现金奖励。

全国冠军张喆表示：“从未有过这样的游戏体验，太刺激了。而且能在家门口取得冠军让我尤为激动。这次比赛还使我认识了全国的游戏玩家，并与他们成为朋友，非常感谢诺基亚给我们提供这样的机会。”诺基亚大中国区、日本及韩国市场总监许益维也表示：“一直以来，诺基亚为消费者带来的不仅仅是优质的产品和服务，还有丰富多样的体验活动。‘赏金车手’正是通过一款高品质游戏连接了全国的手机游戏玩家，并以创新式的活动方式带给他们全新体验。而通过这一活动，N-Gage游戏销售在中国市场有了显著提升，现在中国已经取代英国成为N-Gage游戏在全球最大的消费市场。”P

硬件店

爱国者数码相机09新品上市

爱国者于近日在京推出F100系列全景数码相机，F100的机身厚度仅17mm，具备全景拍摄功能，通过图像分析与拼接技术生成的全景照片拥有3倍于普通照片视野，且即拍即得无需电脑辅助。此外这款产品还提供多项趣味功能。

三星推出外置超薄刻录机SE-S084C

近日，三星光存储正式发布容天系列的另一款移动超薄刻录机新品——SE-S084C。这款产品拥有六种不同配色外观，表面采用釉色工艺，并在机身表面覆盖手工贴膜，以便保护外壳不被划伤。该产品采用“双路激光智导”“激励器倾斜补偿”“智能调速”等多项三星特有技术，支持8×DVD+R/-R、8×DVD+RW、6×DVD-RW、24×CD-R。

三星容天移动刻录机 SE-S084C

优派推出绿色家用液晶显示器VE1911w

近日，优派（ViewSonic）推出更加绿色环保的显示器VE1911w。具备时尚的外观设计、智能的自动关机节能功能，并提供1440×900高清分辨率和10 000：1的动态对比度，可方便地在16：10与传统的4：3图像间切换。该产品的待机功耗小于2W，并可在无信号输入情况下自动关机，同时还通过了RoHS认证，采用绿色环保无铅制造。**市场参考价：999元。**

华硕U20A、U81A超轻薄笔记本登陆3C卖场

近日，继发布“轻盈之光，一触绽放”薄锐U系列笔记本后，华硕又宣布旗下U20A、U81A两款笔记本于分别首发国美、苏宁。同时，华硕还随机配赠30GB移动硬盘+1GB内存、拉杆箱+250GB海量硬盘两种促销大礼包。U20A在6299元价位提供了智能发光键盘、点光源轨迹式触控板以及12.1英寸、带3芯电池仅1.7公斤的轻薄设计，并采用Intel最新超低电压（ULV）SU3500移动处理器、

1GB内存和250G硬盘。而6599元的U81A则是一款14.1英寸轻薄机型，采用Intel Core2 Duo T6570（2.1GHz）处理器、2GB内存及320GB硬盘，其16：9尺寸LED背光屏分辨率高达1366×768。

尼康COOLPIX系列4款新品全球同步发布

尼康于近日宣布将在全球同步发布4款新的COOLPIX轻便数码相机，预计将于9月中上旬开始销售。四款相机分别是拥有超快对焦和响应速度的S640，搭载创新投影功能的S1000pj，配备显示效果出众且大尺寸OLED显示屏的S70，以及提供精致外形和丰富色彩款式的S570。这4款机型皆是基于尼康EXPEED数码影像处理概念而开发，且都配备了尼克尔镜头。

Tt推出新款CPU散热器

近日，Tt推出采用下吹式设计的ISGC-400散热器，其风扇的转速为800～1300rpm，最大噪声值仅为16dbA，并支持PWM温控技术，玩家可根据个人需要自主调节风扇转速。这款产品能分别支持LGA775、LGA1366和AM2平台。**市场参考价：298元。**

漫步者R18USB桌面迷你2.0音箱上市

漫步者公司于近期为R系列推出新成员R18USB，这是一款入门级USB供电的桌面迷你2.0木质多媒体音箱，该产品内置高效率ClassD功率放大器，在USB接口有限的电源供应下依然具有高保真立体声效果，该产品线控器与功放器集成一体，并支持全数字按键操作。

软件圈

卡巴斯基发布2010版

卡巴斯基杀毒软件2010新品简体中文版于近期正式在北京亮相。发布会上卡巴斯基实验室发布了其新一代的两款信息安全产品：卡巴斯基全功能软件2010和卡巴斯基反病毒软件2010。这次的新品发布会距其发布手机安全软件新品仅一个月时间，充分显示了卡巴斯基在产品研发布局上的实力。新版本杀毒软件带来了许多创新，如安全免疫区功能，这个功能下用户可以在正式运行那些安全度未知的程序或打开可疑的网站前，先在“安全免疫区”中进行尝试。在这样的试运行中，程序原有的功能都能得以正常发挥、所有行为也都会受到严密监控。并且，程序所做的修改和插件在试运行结束后被自动“清零”、复原，完全不会影响到其他应用程序或者操作系统。此外还有行为流特征（BSS）检测技术、脚本模拟器等。关于软件的详细评测，请关注本刊的后续评测报道。

瑞星隆重纪念“云安全”一周年

瑞星公司近日在北京香格里拉酒店举行了“云安全系统运行一周年”发布会，宣布该日起100天内，瑞星进行让利1亿元大规模市场活动，瑞星全功能安全软件2009零售价将直降100元。针对病毒产业链完全互联网化、新木马病毒海量增加的严峻局面，瑞星于2007年底开始搭建“云安全”数据中心，2008年3月开始试运行，同年7月正式推出。2009年1月，瑞星在云安全系统上推出“恶意网站监测网”（mwm.rising.com.cn）。瑞星副总裁卢青表示，瑞星将继续坚持云安全策略，在核心技术不断提高的同时，推进“云安全”系统向更高水平迈进，未来的“云安全”系统将能为每一个电脑用户提供个性化的可疑文件识别、安全检查等服务。

ESET NOD32安全套装4.0新品发布

近日，ESET NOD32在北京首都大饭店召开新品发布会，推出4.0版本的杀毒软件产品：ESET安全套装和ESET NOD32防病毒软件。据ESET中国区总代理二版科技负责人介绍，全新的ESET安全套装4.0版集反病毒、反间谍、个人防火墙及反垃圾邮件于一身，加强了自我防护功能，增加了许多人性化设计。它采用高级启发式引擎结合共性特征库与广谱特征技术，可有效检测已知和未知恶意程序及其变种，延续了极低系统资源占用的独特优势；其双向智能个人防火墙增加了学习模式和包含排除的智能模式，而智能型垃圾邮件防护模块具备全自动化反垃圾邮件认证引擎，可运用超过一百万个过滤器检查电子邮件，垃圾邮件过滤准确性非常高。

网络帮

CNZZ推出浏览器市场发展趋势报告

日前，国内知名第三方数据统计分析服务提供商CNZZ（www.cnzz.com）发布了浏览器中国市场份额2009年1月～7月统计报告。这份调查报告显示，中国市场占有率第一的仍然是微软IE家族，IE6凭借Windows XP的保有量保持了接近百分之七十的市场份额。从互联网的发展来看，浏览器始终是网民踏入互联网的第一方式，浏览器不仅仅是一种网络应用程序，也逐渐成为一种网络应用平台，几大网络应用中，基本都可以在浏览器中实现，比如E-mail、网络购物、网络社区、网络影音等。通过CNZZ数据可以看出，IE浏览器始终占据绝大部分中国市场份额。国产浏览器异彩纷呈，以其多窗口浏览、多种功能集成和较高的安全性设置，在市场上同样占据了不少份额。据CNZZ数据分析报告显示，目前来看占据国产浏览器软件第一的仍然是傲游Maxthon。而腾讯TT也依托QQ的庞大用户群占据了第二名的位置。值得一提的则是异军突起的360安全浏览器，犹如一匹黑马，市场份额上升非常迅速。此次CNZZ中国互联网数据报告（data.cnzz.com）的发布，主要以中国互联网网民行为数据为依据适时进行发布，数据将每月进行一次更新。此报告主要为中国互联网发展提供决策依据。

晶合快评

还有多少生命可以胡来

■晶合实验室 林晓

在我的印象中，和网瘾、死亡相连接的事例，不是“某少年在网吧中玩网游数日猝死”就是“某少年沉迷网游遭家人呵斥愤而跳楼”，是的，所有问题都是因为网游不好，网瘾如恶魔，一旦缠上就不能摆脱，只能醉生梦死。

同事们在杂志上经常讨论，反复呼吁强调澄清：网瘾不是病，网瘾的原因不在网络游戏本身，网瘾的戒除不能依靠强制和任何形式的暴力……读者也经常写信或者在论坛上发言，以自己为例说明怎样摆脱网瘾，不难，转移兴趣注意力，多投身现实生活，网瘾就不是一个问题。

编辑和读者，我们都不曾想到，有一天，新闻的内容会是“某少年在戒除网瘾机构中猝死”。

2009年8月1日下午，广西南宁。16岁的邓森山被家人送入“南宁起航拯救训练营”接受戒除网瘾训练。8月2日凌晨3点15分，邓森山在医院抢救无效死亡。医院记录，邓森山送入医院时的症状是：呕吐、大汗淋漓、呼之不应、双眼上翻、四肢时有抽搐。公安机关初步调查显示，死者身上多处受伤。

邓森山喜欢锻炼身体，身体健壮，一年到头除了打防疫针，很少因生病而打针吃药。去训练营的前一天，他还在海里救过人。这么活生生的一个人，被送入网瘾训练营14个小时，竟然就赴了黄泉。事情太离奇了。

邓森山的家人告诉媒体，邓森山一到训练营就被要求投入训练，在操场上跑步，实在跑不动了，教官便让两个同学拉着他跑，其后还被教官关了禁闭，在禁闭室里遭到了毒打。

是不是禁闭室中的毒打要了邓森山的命，在入营数小时中邓森山身上究竟发生了什么，我们还没有看到官方解释，不能确认。我们知道的是邓家为了邓森山入营训练一个月交了7000元学费；是送邓森山去医院的人说他的不适在三个小时前就发作了，但当时并未救治；是在广西不少电视台和报纸上做过广告的“南宁起航拯救训练营”没有在工商部门和教育局、文体局登记备案，根本不具备培训机构的资质……

邓森山事件后，频频有人向当地媒体爆料：有孩子进入训练营一个月后被急送医院，诊断为是因殴打、缺乏饮用水造成肾衰竭；有在广州的“起航拯救训练营”中不堪体罚，坠楼骨折的……而所谓训练营的训练内容，基本上没有心理辅导，只有少得可怜的法制教育，大部分是军事训练。

邓森山付出了生命的代价，揭发了一个既无主管部门监督审查又无内行科学行医的训练营。然而，还有多少类似的训练营没有被揭发？还有多少借“戒除网瘾”为名实际上和“集中营”相似收费昂贵的所谓训练机构存在？

搞戒除网瘾这件事情，没有主管部门，没有行业资质考核，没有全国统一的治疗评判网瘾标准，却有旺盛的市场需求——心急如焚的家长为了自己的孩子能走上“正途”，几千上万元都舍得拿出，如果你是商人，你是不是从中看到巨大的商机以及不必承担风险的轻松？

很多人看到了，他们定出高昂的价格，他们宣传网瘾的坏处，他们利用传媒无时无刻不提醒着成年人：你们的孩子有了网瘾，必须治疗，必须在我这里才能改过自新，重头做人。

在某南方大报的网络版上，有一则广州番禺区的广州起航拯救训练营的新闻：“起航拯救训练营心理辅导富家子弟学感恩”，文中这样写道：“妈妈，我知道错了！请你原谅我！”上周五，在感恩课堂上，莹莹和其他几名“问题孩子”跪在父母面前放声痛哭。这些“问题孩子”或弃学厌学、或早恋同居、或上网成瘾、或亲情冷漠、或离家出走……他们的父母没了办法，才把他们送到训练营里。该训练营通过军训、心理辅导等方式，让“问题孩子”逐步成为一个诚实、自信和有责任感的青少年。

这一段文字读者们是不是觉得眼熟，是，我第一眼看到的时候，也以为这是发生在山东临沂市精神病医院的故事，杨永信的网瘾治疗中心里不经常上演这样“感人”的画面吗？

这个广州起航拯救训练营已经被当地教育部门取缔。

有人计算过，目前我国有青少年网民大概1.6亿人左右，就算其中只有10%的人有不同程度的网瘾，就有1600万人，戒网瘾治疗按照1个人平均花费1万块来算，也有1600亿！

1600亿！

我们相信有真心想帮助少年儿童的人，有对社会对下一代怀有强烈责任感的人，但1600亿是会令木偶都心跳加速的数字！

在巨大的经济利益驱使下，人们会做出怎样的疯狂行动？我们看到了医院、学校、青少年教育机构甚至个体都加入了“帮助孩子戒除网瘾”的队伍之中，我们看到了五花八门的治疗手段，军事化训练算是小儿科，打针吃药也稀松平常，电击电疗才是厉害手段——山东临沂市精神病医院的杨永信，正因为在其开办的网瘾治疗中心利用电击治疗网瘾而“名噪”全国。

2009年7月13日，卫生部发布了《关于停止电刺激治疗网瘾技术临床应用的通知》，对多个地区出现的网瘾电击疗法，做出暂不宜应用于临床的研究结论，各地需立即停止该项治疗。

这个通知从侧面证实网瘾电击疗法被滥用到什么地步。

每一个看到你的孩子坐在电脑前废寝忘食而担心忧虑的父母，请你在判断孩子有了网瘾前先考虑这些问题：什么是网瘾？如何治疗网瘾？谁来治疗网瘾？谁在管理这些机构？

因为，每个人的生命都只有一次，无法重来。

（漫画作者：SUNS）

大众特报

《指环王OL》是基于托尔金同名原著授权的MMORPG游戏。玩家在游戏中，将置身于战争中的中土大地，与黑暗领主索隆的恶臣奋战，在冒险中升级成为英雄，亲身体验托尔金创造的奇幻世界。

本期大众特报为各位玩家带来《指环王OL》的第一手资料，从种族到任务、从职业到技能，以帮助新手玩家更快地进入中土世界，领略游戏的丰富内涵。

种族介绍以及种族特色

《指环王OL》快速任务技巧

旗手全方位指南

七大职业介绍

邪恶势力扮演各怪物属性表及相对应职业

种族介绍以及种族特色

游戏中有4个种族可供选择——矮人、精灵、霍比特人和人类。每一个种族都各有优缺点。你可以选择是否以男性或女性的角色来进行游戏。在游戏中对不同性别并没有特别的惩罚或是奖励机制，性别不同只能决定你扮演角色的外观。

霍比特人 从绿山乡村开始

选择霍比特人的玩家，是最早接触戒灵的玩家，他们一出门就可以看到戒灵黑骑士在四处搜寻着一个叫巴金斯的霍比特人，而且他们真的抓到了巴金斯，所以我们的任务就是要解救他。

在第三纪元末期之前，中土大陆关于霍比特人事迹的记录寥寥无几。事实上霍比特人对此也并不介意。他们是单纯、安静的种族，居住在人们称为夏尔的地方，喜欢住在该地的窑洞里。绝大部分霍比特人都不穿鞋子，因为他们长满卷曲毛发的双脚下皮肤坚韧且长有肉垫，不论步行还是奔跑都无声无息。哈比人很享受乡村的安稳生活，耕作、吃及交际。

他们一天吃七餐，即早餐、第二早餐、午前茶点、午餐、下午茶、晚餐及夜宵，他们爱吃简单的食物，如面包、肉类、蕃茄及乾酪，尤其对蘑菇有狂热般的爱好。喝啤酒和吸烟，是他们的另一大爱好，吐出各种各样的烟圈互相炫耀成为他们的一大消遣。霍比特人到33岁才被视为成年，55岁才是中年。

不过，在眼前这个黑暗时刻，这些谦逊的霍比特人却要用他们在语言和行动方面令人惊叹的机智，与中土的自由人民一道对抗北方安格玛巫王不断扩散的邪恶势力，并且他们还将在这场战争中起到决定性的作用。

起点：阿切特

主城：麦克·戴尔文

种族特色：

身材矮小：力量减少，霍比特人的体制不如其他种族，-8力量

霍比特的坚强：活力提升：霍比特人特别坚强，+15活力

极速恢复：非战斗状态下的士气恢复提升，复原比其他种族更为快速，+60非战斗中士气恢复

霍比特的勇气：恐惧抗性提升，霍比特种族的勇气增长缓慢，+1%恐惧抗性

抵制堕落：暗影抗性提升，霍比特人抵抗诱惑的能力极强，1%暗影系防御

可选职业：刺客、盾卫者、猎人、吟游诗人、 守望者

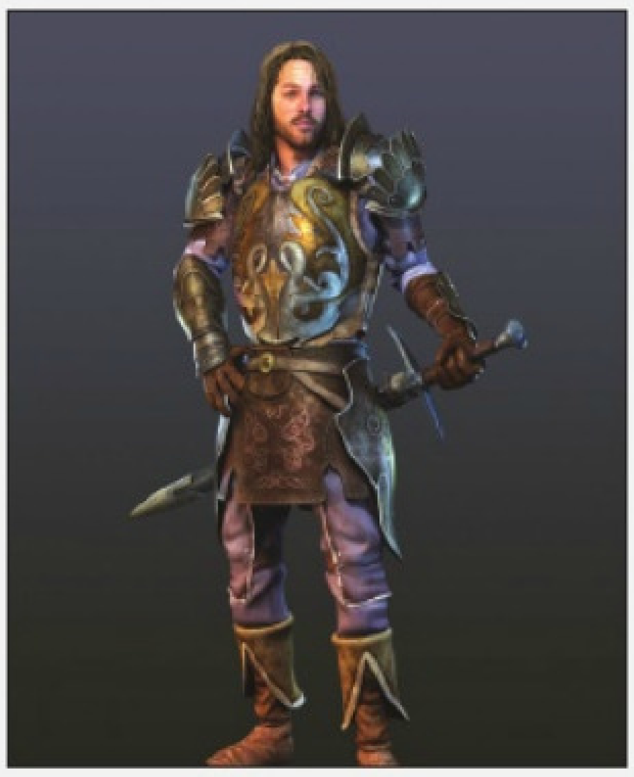
人类 从阿切特镇开始

玩家开始时是强盗营地里的囚犯。他们很幸运，游侠阿姆迪尔潜入营地，试图救出他们；但在返回时，阿姆迪尔也需要玩家的帮助。他发现强盗们已经抓住了两个霍比特人，赛拉丹·烈酒鹿和芒都·萨克维尔·巴金斯，正准备把他们交易给黑骑士。在简短的见了一个穿着奇怪长袍的叫做伊欧根的人之后，阿姆迪尔救出了玩家并一起去营救霍比特人。玩家和霍比特人目击了阿姆迪尔和戒灵之间的激战。阿姆迪尔被戒灵的魔古尔剑刺伤……

人类是中土世界寿命最短的种族，不过他们却是注定要统治第三纪元之后世界的种族。死亡曾被视为神赋予人类的一个独特礼物，不过随着时间的流逝，死亡在人们的眼中却变成了“人类的毁灭”和人类痛苦之源。

人类是个多种多样的种族，从北部的登纳丹，到罗翰熟练的牧民，以及从冈多骄傲的士兵，到离东部很远的神

秘的哈拉德。他们有很强的勇气和荣誉感，然而他们也会很容易被野心、欺骗和背叛所左右。人类被夏尔的霍比特人认为是“大家伙”，具有巨大而强壮的体格。



起点：阿切特

主城：布雷

种族特色：

人类信念：信念提升：人类是所有种族中前途最光明的，+15信念

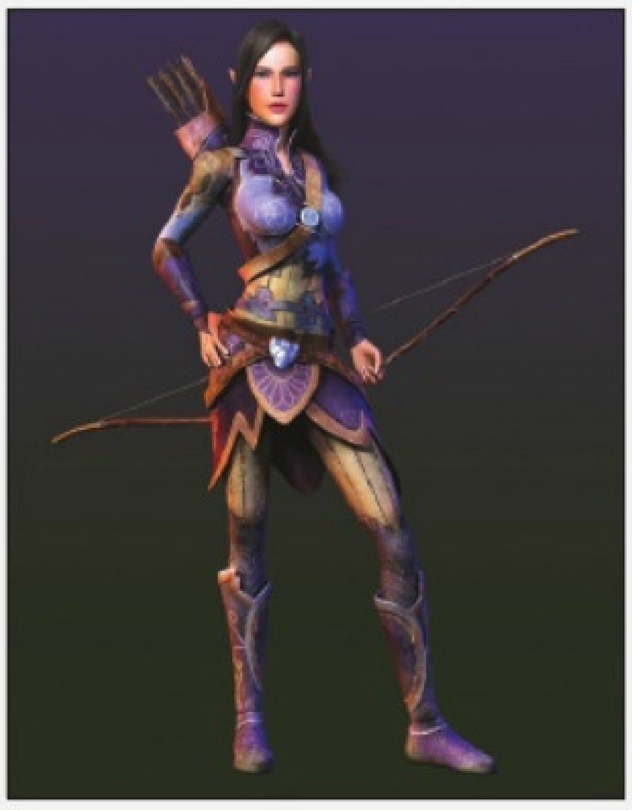
意志薄弱：意志薄弱：人类的意志比其他种族要薄弱，-8意志

易受鼓舞：士气恢复提升：与其他种族相比人类更容易鼓起勇气，人类在受到压迫时，会对那些鼓舞士气的豪言壮语做出积极响应

体格强健：力量提升：像波罗米尔那样的人能够成就如此伟业，非常值得颂扬

可选职业： 刺客、旗手、斗士、盾卫者、猎人、贤者、守望者和吟游诗人

精灵 从艾德里昂开始



精灵的故事开始于指环王故事600年前，位于埃雷德鲁因的艾德里昂庇护所正受到哥布林和矮人联军的攻击。联军是由一个名叫斯科格瑞姆的矮人贵族指挥。斯科格瑞姆意图得到庇护所里的遗物，他认为这些遗物生来便属于他。玩家帮助艾德里昂的长老塔拉甘?银舌和瑞文戴尔的长老埃尔隆德一起保卫庇护所。但是最后庇护所在战斗中被毁坏，塔拉甘长老被杀……

高大而健壮，美丽而优雅，精灵们拥有敏锐的感官和对自然之美深深的热爱。许多纪元以来，精灵这个高贵种族的英勇抗争史已经与整个中土的历史紧密联系在一起了。精灵与其他种族不同之处在于他们永远不会变老——即使在今天，中土之外的精灵中还有人能记得他们在中土第一纪时的年轻时光。他们清楚地记得上一次的灾难，如潮的邪恶力量曾使大地暗淡无光——现在黑暗的威胁似乎要重现这一幕。许多世代过去，精灵也分裂成许多族群，遍及中土。他们主要生活在远古时就一直居住的森林地区。

起点：埃雷德鲁因

主城：瑞文戴尔

种族特色：

天性之悲：非战斗时的士气恢复和士气降低：与其他种族相比，精灵更能深刻的感觉到某些事物，因此也更容易悲伤，-20最大士气，-60非战斗中士气恢复

丛林敏捷：敏捷提升：埃尔达精灵的恩典永远被传颂，+15敏捷

天性之衰：信念降低：中土的精灵时代马上就要结束了，-8信念

疾患免疫：疾病抗性和毒素抗性：精灵不会生病，+4疾病抵抗等级，+4毒素抵抗等级

可选职业：斗士、盾卫者、猎人、贤者、守望者、符文师和吟游诗人

矮人 故事从77年前的银谷矿开始

游戏中的矮人玩家，故事开始于护戒77年前的银谷矿。矮人英雄索林·橡木盾、巴林、葛罗音和甘道夫正在商量如何前往孤山，去杀死恶龙斯毛戈收复祖先的故土。他们在途经夏尔时遇见了比尔博·巴金斯，于是一同上路，开始了这次改变历史的伟大冒险……

矮人是优秀的战士，在战斗中具有极强的韧性，同时还拥有创造伟大物品的能力。健壮的矮人在中土以其坚定不移的决心、强大的力量和在地下世界中惊人的创造而闻名。矮人在大山深处的家园中过着与世隔绝的神秘生活，他们是出色的矿工、铁匠和石匠。他们的身高平均为4.5到5英尺，寿命较长，通常可活到250年。

固执的矮人同时也是一群守财奴，对财宝、黄金和钻石有着极大的渴望。当索隆将矮人七戒送给矮人之后，发现他们的固执和对财宝的渴望，竟然可以超越魔戒对他们的诱惑和控制，所以得到戒指的七位矮人都越来越渴望财宝，而没有成为索隆的奴仆。

起点：埃雷德鲁因

主城：索林大厅

种族特色：

健壮：矮人是一个健壮的种族：力量和活力提升，增强普通伤害抗性，+15力量，+10活力，+1%物理系防御

笨拙：敏捷降低：矮人天生比其他种族迟钝，-8敏捷

亡国之运：信念降低：中土的矮人时代即将结束，-8信念

不倦战斗：战斗中的士气和能量恢复得到提升，非战斗状态下的士气和能量恢复减慢，+30战斗中的士气恢复，+30战斗中的能量恢复，-60非战斗中的士气恢复

单手斧：允许使用单手斧。战斧有较小的几率消弱目标的护甲，但是与其他武器相比他的命中率稍低

可选职业：斗士、盾卫者、猎人、符文师和吟游诗人

《指环王OL》快速任务技巧

这款欧美排行第一的网游，确实有其独特的游戏性和可玩性，而其深厚的文化背景，更是深受大众喜爱。《指环王OL》的任务系统，正如这款游戏的地图一样，是庞大而不可计数的，据说只要做完70%的任务就可以升到满级。这也沿袭了魔兽世界任务的风格。而我觉得，做《指环王OL》的任务，更像是在看一场好莱坞的大片。

在游戏里，你靠刷怪升级是行不通的。一个怪是十几点经验，而任务是上千点经验，相差很大。而游戏当中的史诗任务、职业任务、副本任务，更是非做不可的，这是游戏设计的必然。

首先，在进入游戏后，不要着急飞快的找NPC接任务，而是应该先熟悉快捷键和设置好各项设置。

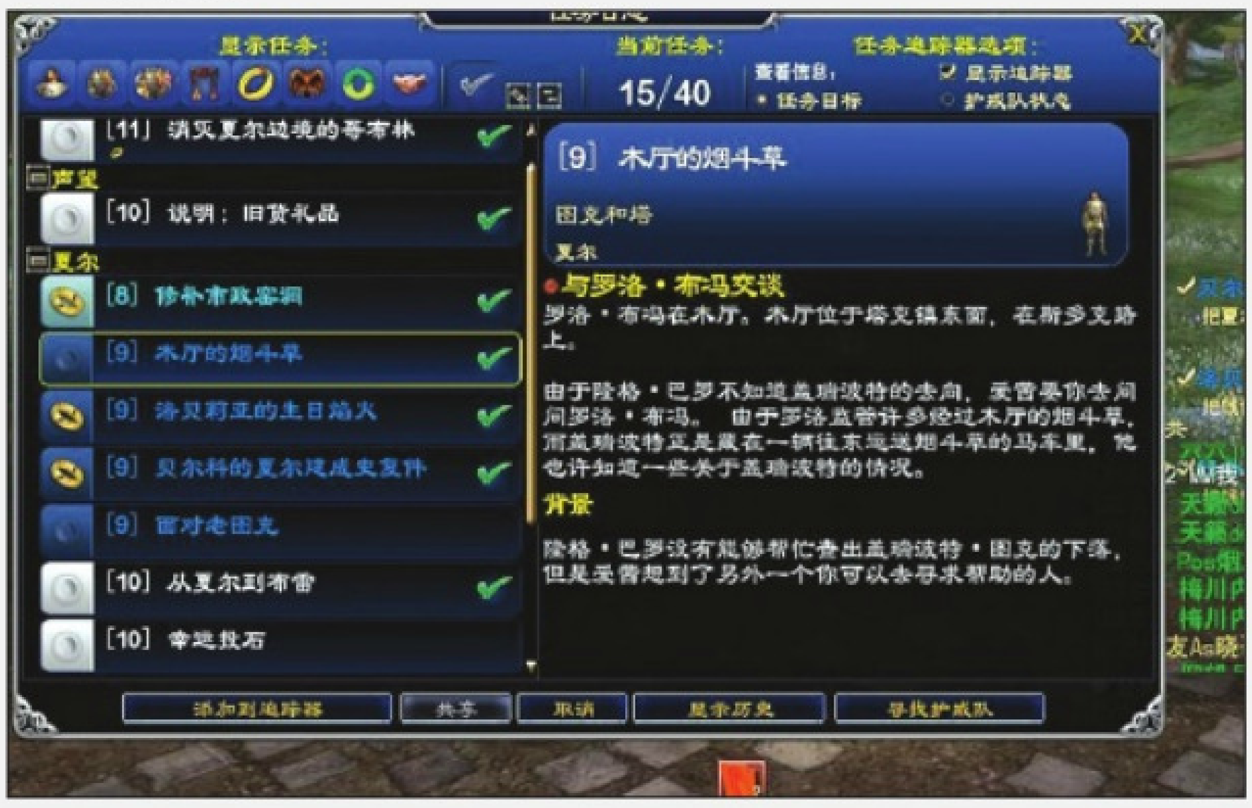
点Esc找到选项

设置好你需要的，包括显示玩家名字，图像亮度等等。最重要是把小地图任务图标选项勾上。

下来就是快捷键了

走跑行动的快捷键，以及技能的快捷键都要按自己习惯的设置好。技能的快捷键更是要让它始终显示，因为后面学的技能是越来越多，玩过魔兽的就知道该怎么排位了。（此图有一个快捷键一个快捷栏，分别就是按键行动和技能的）

其次，接了任务后，一定要看清楚任务提示。按L，查看任务信息。



通常提示你到什么地方去，或是要干什么，都有写明的。找NPC时，地图上也是有显示的，但是没有自动寻路哦，这就要熟练运用大地图，并设置大地图。点M打开大地图。

大家注意设置“过滤地图设置”，很重要的。这里可以设置重要地点，就是小旗子，可以把传送的地点和复活点表明，还能找到学技能的NPC、队友等。

传送师。在大地图上是显示马头。而“里程碑”则是绑定回家复活点。（大地图是个碑形状）重要地点就是小三角旗，鼠标移到旗子，可以看到地点名称，这个是对你找地点很重要的。NPC就在这地点里。另外，大地图上的“指环圈”图标，则是交接任务NPC的表识。还要提醒新人的就是右下角的小框框是可以移动的，而它挡住了地图一部分，我就因为这吃过一次亏。所以尽量把它迁移到不挡路的位置。这原理也运用到语言文字栏当中。做任务过程中，你会得到一张地图，这张地图就是返回复活点的回程卷，有CD的。

至于跑任务，就尽可能的抄近路，除了高山不能逾越外，水里可以游泳，栅栏可以跳跃，NUMLOOK键能自动跑步，这样直线做任务就会更效率了。当然，不少任务是不能一个人完成的，这款游戏更是团队精神十分强烈的游戏，越到等级高的时候，英雄主义，个人主义是必定灭亡的。35级的时候，做完骑术任务就可以买马了。

最后，下面还有一个重点，是很多人不知道的。《指环王OL》每张地图250个“副本”，实际上是指房子和FB一起，有的甚至叫个人副本，这游戏里的一些房子是可以进入的，而NPC恰恰就是在房子里。所以尽快找到可进入的房子是很重要的。如图：

这些房子的门口上方都会显示些文字，也就表示这个房子是可以进入的，点击即可。

相信这些技巧是绝对派得上用场的。而小生提醒各位的就是，做任务一定要有耐心，要看清任务提示，灵活多变的完成任务。

《指环王OL》旗手全方位指南

简介：《指环王OL》里的旗手，正如其45级职业任务的名字所说，“服务最崇高”。要当一名合格的旗手，你要有崇高的奉献精神，并准备随时牺牲自我来保护你的队友。如果你觉得自己不具备这点，那么玩旗手可能会让你很郁闷。旗手的能力很平均，可以输出，可以抗怪，可以治疗，但正如所有同类型的职业一样，都不精通，但也不是很差。旗手的SOLO能力很强，很多方面是由于传令官（相当于宠物）的存在，而旗手的生存能力是所有职业中最强的，详细的之后会一一叙说。

1、各属性与旗手的关系

力量：影响到你物理攻击的伤害，也影响到你用盾牌时格档的机率。

敏捷：影响人物的回避率、重击率以及化解能力。

意志：影响人物能量值（蓝条）上限及非战斗时候能量恢复速度，还有对抗恐惧的能力。

活力：影响人物的士气上限，即HP及非战斗时候士气的恢复速度，还有对抗伤口、毒素、疾病的能力。

信念（命运）：影响战斗中恢复士气、能量的速度，影响非物理攻击的伤害值和技能的治疗量。

对于旗手来说，貌似每项属性都很重要，但实际上并非如此，如果要排序的话，力量>意志=敏捷>活力>信念。高力量可以适用于很多场合，当你输出时影响伤害，当你抗怪时影响格挡率。意志高能量就多，也就是说你能用更多的技能，无论是输出还是治疗还是拉怪都要技能。敏捷影响的防御能力更多，高闪避高化解比高护甲有用得多，更何况敏捷也影响重击率。活力无需太多，除非你想当专职坦克，不会死的很快就够了。信念，我一直没感觉到有什么太大用处，非物理攻击伤害的技能没几个，放得次数也不多，战斗回复的速度也没什么太大提升，想当专职治疗的人可以考虑多点信念。

2、旗手的种族选择

没什么可犹豫的，选人类吧。虽然人类初始意志低，但20级获得的种族特性是加20意志，这样能量就高了，并且人类40级的种族特性消耗200多能量恢复3000士气更是增加了旗手的存活能力，虽然此能力CD一小时，再算上无敌，旗手就等于有了3条命。

3、旗手的技能

切割攻击：其流血效果很不错，合计伤害量超过防御攻击，但是此技能CD时间较长，尽早使用此技能吧。

威吓怒吼：拉怪吸仇恨最重要的技能，当使用一定次数后获得职业特性可以增强此技能，貌似是变成范围效果。

战斗怒吼：最重要的技能之一，属于光伤害，伤害值不算高，但是可以让你进入战斗准备状态，也是唯一能让

旗手进入战斗准备状态的技能。关于此技能的职业特性重申之语可减少CD时间5秒，即从原来的20秒变为15秒。

毁灭打击：旗手单次伤害最大的技能，必须处于战斗准备状态才可使用，使用此技能之后脱离战斗准备状态。也为旗手最重要的技能之一，此技能造成重击后的伤害值非常可观，并且可进入破敌响应状态。有职业特性战斗大师，可提高此技能的重击率5%。战斗大师特性比较难练，要求毁灭打击重击100次，且每天有提升上限。

紧急攻击：要求同样是战斗准备状态，使用后结束战斗准备状态。造成的伤害比毁灭打击小，攻击2次。貌似我基本没用过这个技能，不知道有什么存在意义。

背水一战：旗手招牌技能，传说中的无敌，其实就是让你保持在士气为1的状态不死，持续15秒。无敌时候还是会受到伤害，有些技能还是会被打断，说白了此技能的效果就是让你15秒内无论受到多少伤害都不会死，保持在1HP的状态。旗手的保命技能，CD15分钟。30级职业任务获得的特性可以延长此技能10秒持续时间，并且无敌结束后恢复400~500左右的士气，非常好用。

防御性攻击：旗手最重要技能之一，CD时间短，攻击力也不错，不需要什么状态，并且可以提升护甲值10秒，也是攻击时用得最多的技能。

动员演说：增加全队士气上限5%，持续15分钟。Buff，没什么好说的，对自己有效，随时保持身上有此状态吧。

召唤武器战争传令官：增加力量和敏捷的传令官，增加量等于传令官等级等于自己的等级减2。特性是“旗手的勇气”，可以增加传令官的Buff效果8点（好像是这么多），很好获得的特性，多召唤几次就有了。

召唤武器希望传令官：增加士气上限以及战斗中士气恢复速度的传令官，增加量没有具体测试过，反正挺多。特性是“旗手的希望”，获得方式同上，效果是提高希望传令官的Buff效果，并且增加1点希望。增加1希望的效果非常不错。

召唤武器胜利传令官：增加能量上限以及战斗中能量恢复速度的传令官，平时带的最多的传令官，相关特性是“旗手的胜利”，获得方式同上，效果也是提升传令官的Buff。

三种传令官每次只能带一个，只要在传令官周围一定范围就能被Buff到。使用哪个要看场合和自己的喜爱。某些在怪物堆里拿道具的任务，可以召唤个希望传令官（血多，能抗更长时间），让传令官去吸怪，自己偷偷去拿道具（此方法只对可以在战斗中拾取的道具有效，有些任务道具不能在战斗状态拿）。传令官的控制栏默认在屏幕左下，聊天栏下方，有攻击、跟随、停留等即时生效的命令，还有攻击、保护、被动三种状态，攻击状态是范围内有目标传令官就会主动去攻击，一般不用。保护状态是当你或者传令官自己受到攻击，他就会攻击攻击者，不受到攻击则只是跟随。被动状态顾名思义，就是传令官只是跟着，不进行攻击动作。被动状态后面的那个图标激活后，传令官会在你攻击时攻击你所攻击的目标，配合被动状态比较不错，不用太担心他乱引怪。后3个是传令官技能，目标必须在标记状态下才有用，一个是一定几率可以打晕目标，一个是吸引目标仇恨到传令官身上，一个是牺牲传令官一定士气恢复自己的士气。

命令：分为姿势、无情攻击、守卫和尊敬，前3个都是Buff，持续30分钟。姿势是提高战斗中能量恢复速度，无情攻击是增加重击率2%，守卫是增加化解率5%。每个目标只能获得一个增益效果，即使有多个旗手。这3个Buff都不能给自己用，除非有另外的旗手给自己加。尊敬命令是40级获得的，让周围人给自己跪下，CD5分钟，没有其他任何用处。

命令：加速。增加自己和周围队友移动速度25%，持续15秒，CD很长貌似3分钟。个人感觉这个技能太小气，持续时间短，效果也不算高，CD还那么长。

复仇呐喊：某个队友战斗不能时才能使用，效果非常强，大幅增加所有属性，护甲，降低攻击持续时间（就是加快攻击速度），持续15秒。可惜必须要队友战斗不能，而且看到某个队友战斗不能要尽快用，几秒后就不能用了。

战斗呐喊：范围光伤害攻击，攻击力不是很高，不过是旗手唯一一个群体伤害技能，需要破敌相应状态。相关特性可以增加此技能伤害，并且带有击晕效果。

揭示标记：非常有用的标记，对目标所有的攻击都会恢复攻击者的士气，恢复量和攻击伤害成正比。对一些血量超高的精英怪以及Boss施放此标记，一场战斗下来的恢复量也是相当可观的。

有效标记：增加对目标的重击几率。具体增加多少不清楚，不过效果还算明显，对于一些需要快速解决的敌人有些用。

贵族标记：标记时对目标造成一定光伤害，之后每10秒造成一定光伤害。伤害值非常小，但不要忽略此标记，由于标记的距离非常远，用此技能拉怪效果非常好，怪拉过来之后再切换另外2种标记是常用战术。

每次只能标记一个敌人，且只能上一种标记，三种标记间切换一般不需要CD。当标记的敌人死亡后可以标记另一个，标记有10秒CD。不少特性都是减少标记CD时间的。注意传令官的技能只有在敌人被标记状态下才能用。

溃敌呐喊：需要破敌响应状态，可以减少自己及周围队友10%的攻击持续时间，持续1分钟。相关特性可以提升此技能效果至减少15%攻击持续时间。

鼓气之呼：需要破敌响应状态，群体治疗，并在施放一定时间内持续治疗，治疗量很可观，且为瞬发，CD时间比较长，仇恨较大。相关特性“怒不可遏”更可以使此技能获得恢复能量的效果。

勇气之语：单体治疗，并在施放之后一定时间内对目标持续治疗，需要施放时间。治疗量不高，但不需要任何状态，普通情况下旗手唯一的治疗技能。由于需要施放时间，因此要提前对目标施放，不要等目标快死了才放。相关特性“无惧黑暗”可以提升此技能的治疗效果。

妙手仁心：旗手的复活技能，可以在战斗中用，CD30分钟。相关特性“努曼诺血统”可使目标复活之后的能量和士气更多。

限于困难：旗手重要技能之一，吸收范围内所有队友受到的伤害到自己身上，持续20秒，CD5分钟。配合装备特性的“背水一战”使用（这样背水一战持续25秒切之后还能恢复500血），相当于让全队有了20秒的无敌时间。体现旗手奉献精神的技能，为了拯救团队，必要时刻不要犹豫，用吧。为了多吸收一点时间自己不死，别忘记喝血药和人类恢复3000血特性。

鼓起勇气：驱散全队的恐惧效果（注意恐惧效果和恐惧心情不一样，前者一般是降低意志和信念，或者持续性暗影伤害，而后者和希望相对，减少士气上限，治疗效果和增加受到伤害量，后者只有用增加希望的Buff才能抵消掉），并在一定时间内增加全队恐惧抵抗50%。

战斗准备状态：即使用战斗怒吼之后进入的状态，在此状态下可以施放毁灭打击与紧急攻击技能，释放其中任一技能或一定时间后此状态自动解除。

破敌响应状态：即某个敌人被杀死后（不管是自己杀的还是队友杀的）或毁灭打击重击之后进入的状态，此状态下可以施放溃敌呐喊，鼓气之呼以及战斗呐喊技能。施放其中任一技能或一定时间后此状态自动解除。

关于护戒队技能的分析

关于护戒队技能

现在用的最多的护戒队技能是心之纯真和贵族之血。

的确，对于没有多少默契可言的野队，这两个技能是最实用最容易施放成功的护戒队技能了。然而我想告诉大家的是不要因为护戒队技能的释放有难度就放弃对这个很有意思的系统的探索。不要只满足于最容易成功的这两个技能。多试着用别的护戒队技能。你会发现每一次有难度的护戒队技能成功之后带来的效果，和队伍默契程度的成长都会是令人惊喜的成果。

今天我干脆来普及一些护戒队技能的知识或说注意事项好了。

最好效果的护戒队技能无疑是6人联合技系列。无论从哪一个色的球开始，在轮子上按顺时针或者是逆时针的顺序完成一个护戒队技能，都会成功施放一个6人联合技。关于6人联合技在实战中的可行性的问题，我和很多朋友有过讨论。我要说的是的确有难度，可是不等于不可行。要想用，事先要有准备。

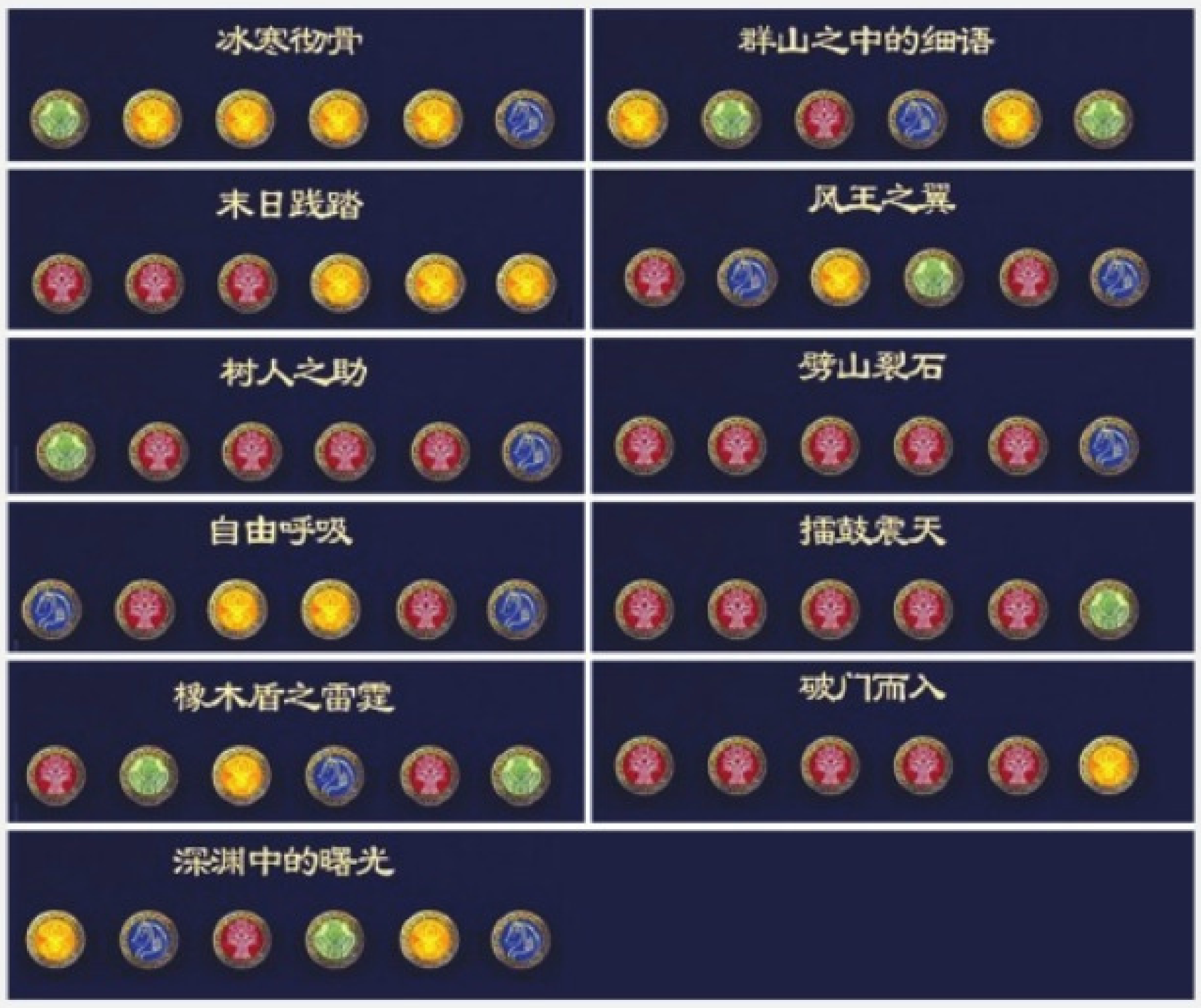
首先，大家要明了的一件最重要的事情，一个成功的护戒队技能带来的效果要强于任何一个人的任何一个技能。其次，对于野队想要成功的施放一个6人联合技，人员安排是很重要的一件事情。谁按几号位的球，这个球是什么颜色，每个人如果先记好自己的，那就成功一大半。至于超有默契的固定队伍，其实你们可以尝试自己更好的安排方法。再次，两个必要知道的东西，自己按出来的球是表里下面有一条黄线的那个，移动人物就会取消你按的球。

最后说几个细节上的问题

红球和黄球，猎人和符文师是可以远程释放的，把他们安排在这两种攻击球的施放位子即可。某些职业在施法时，出现了护戒队技能，先移动一下打断自己的施法，优先专注于护戒队技能这件事。近战职业，在战斗设置里把自动移至目标勾选上。这样你就不会因为在混战中出了护戒队技能而找不到是目标怪的哪一只了。尽可能把贤者和诗人安排在绿球和蓝球这两种回复球的位子。

关于护戒队技能就说这么多吧。最后告诉大家寒冰彻骨这个技能打Boss很好用，也就是绿、黄、黄、黄、黄、蓝，下面放上个人的6人护戒队技能全收录。

护戒队联合技组合图示：



七大职业介绍

刺客

刺客行事隐匿，善用诡计，他们出没于暗处迷惑并削弱敌人。他们从背后发起的突然攻击可使敌人感到震惊或惊慌失措，这使得护戒队中的其他同伴可以合力对敌人进行致命攻击。刺客在一对一的相互格斗中并不厉害，所以选择该职业的玩家在单独行动时一定要非常小心。

刺客这个职业适合那些喜欢使用机智与诡计战胜对手的玩家。使用隐匿技能，刺客可以从暗处发起攻击，令对手措手不及。刺客还可以往对手眼中抛撒尘土来使对手看不见东西，或者出个难猜的谜语搞得对手迷惑不解。刺客的战斗方式与其善于通过策略或机智制胜的能力密切相关，他们通常是在对手的致命弱点处进行攻击。

初始状态值：

士气	90	能量	125	力量	14
敏捷	14	活力	8	意志	11
信念	10	对应种族	霍比特人、人类		
角色特点	反增益（Debuff）				
初始装备	轻型护甲、匕首、单手狼牙棒、单手剑、投掷武器				

旗手

旗手在整个护戒队中起到鼓起希望的领导作用，他可以激励同伴完成更困难的任务。一个熟练的旗手可以将同伴从失败的边缘重新召集回来，或者在与大量的敌人作战中赢得胜利。尽管旗手和他的传令官本身也是受人尊敬的战士，但是旗手的主要作用却是运用其超强的领导力来激励在他周围战斗的人们。

旗手这个职业比较适合那些在近战中喜欢对同伴进行支援的玩家。由于具有大量支援同伴的技能，并能召唤使者与之共同战斗，旗手是护戒队中的天然领导者。他的战斗呐喊使得他在战斗中可以帮助同伴提高士气和战斗技能。他作战的方式主要是激励周围的同伴为了荣誉而奋勇杀敌。

初始状态值：

士气	110	能量	125	力量	14
敏捷	8	活力	10	意志	11
信念	14	对应种族	人类		
角色特点	增益（Buff） / 宠物				
初始装备	轻型护甲、中型护甲、匕首、单手斧、单手棍、单手锤、单手狼牙棒、单手剑、双手斧、双手棍、双手锤、双手剑				

斗士

斗士是真正的武器大师，斗士具有高超的格斗技能，除了消灭敌人，很少关心其他事情。斗士的回旋剑可以在敌人的心中引起恐惧，可一次砍翻数名敌人。虽然斗士接受的训练和护甲可以使其拥有较强的生存能力，不过她本人并不关心这个，所以当独自面临数名敌人时，她很快就会发现自己已经陷入了困境。

斗士这一职业比较适合那些喜欢快节奏战斗同时在任何时候都有多种战斗选择的玩家。斗士可以使用不同样式的武器，但是主要特点是他们可以同时使用两种武器（有时也称之为“双持”）。在使用主动攻击的方式时，战斗中的斗士可以持续不断地对单个或多个对手造成大量伤害。他们的战斗方式是基于这样一个理念：进攻是最好的防御。

特有技能

怒气：在斗士的自动攻击按钮上有个怒气值显示条。你必须成功地施放相应的技能来增加你的怒气值。当你的怒气值显示条满了之后，你就能施放威力更强大的技能。

初始状态值：

士气	115	能量	125	力量	14
敏捷	14	活力	10	意志	11
信念	11	对应种族	矮人、精灵、人类		
角色特点	范围性攻击（AOE）/伤害输出（DPS）				
初始装备	轻型护甲、中型护甲、匕首、双持武器、单手斧、单手棍、单手锤、单手狼牙棒、单手剑、投掷武器				

盾卫者

盾卫者是强壮的战士，他们的职责是守护弱者。一个技能娴熟的盾卫者可以独自面对并战胜最凶狠的敌人。盾卫者是愿意并能够吸引更多敌人攻击自身的少数职业之一，并且他们能够做出毁灭性的反击。

盾卫者这一职业适合那些喜欢鏖战和进行残酷短兵相接战斗的玩家。作为精通防御艺术的大师，盾卫者使用挑衅性的攻击和嘲弄来吸引对手注意，然后再使用盾牌和武器，通过格挡和化解来对付敌人的攻击。他的战斗方式就是在对手的进攻中撕开一道口子，以赢得反击的机会。

特有技能

反应技能（Reactive Skills）：盾卫者在战斗中擅长使用反应与反击技能。相当多的技能只在特定的战斗态势中才可使用。当你遭受攻击的时候，你将会看到适当的反制技能处于可用状态，可以用来对付敌人。例如，当你化解一次攻击之后，你就可以使用“反击”技能。

初始状态值：

士气	115	能量	125	力量	14
敏捷	10	活力	14	意志	11
信念	8	对应种族	矮人、精灵、霍比特人、人类		
角色特点	防御				
初始装备	轻型护甲、中型护甲、盾牌、匕首、单手斧、单手棍、单手锤、单手狼牙棒、单手剑、投掷武器				

猎人

猎人是天生的追踪者、探路者和箭术大师，目光敏锐的猎人射出的箭极具杀伤力。猎人不仅箭术高超，还能带领同伴在中土世界里更快穿行。此外，布下陷阱伏击敌人也是她的拿手好戏。尽管猎人具有相当不错的近战格斗技能，她还是更喜欢用弓箭远距离射杀敌人。

猎人这一职业适合那些喜欢在远距离狙击目标的玩

家。猎人天性聪明，最为人们所熟悉的是他们常常布下陷阱来阻碍敌人行动，然后他们也因此而赢得了时间，以充分发挥弓箭的致命威力。猎人关于大自然的知识也使得他能够帮助自己和伙伴在荒野中幸存下来。他们的战斗方式取决于其在自身不受伤害的情况下杀伤敌人的能力。

特有技能

精神：在猎人的自动攻击按钮上有一个“精神”显示条。当使用了几次较低等级的技能之后（包括“双重射击”和“尖利之箭”技能），猎人的“精神”会增加；此时“精神”技能将会填满“精神”显示条。当你的“精神”值达到一定数量，就可以使用更具杀伤力的技能。“精神”值最高为9，各个技能消耗的“精神”值也不一样。

初始状态值：

士气	90	能量	125	力量	8
敏捷	14	活力	10	意志	14
信念	11	对应种族	矮人、精灵、霍比特人、人类		
初始装备	轻型护甲、弓、单手斧、单手剑				

贤者

作为古老知识的拥有者，贤者利用其关于古代智慧的知识来阻止邪恶暗影的逐渐扩散。他可以用这些知识来攻击敌人或治愈同伴的创伤和痛苦。他甚至能与动物交谈并请求它们提供帮助。

贤者这一职业适合那些喜欢利用古代知识的力量来帮助同伴并阻碍敌人的玩家。精通中土历史的贤者能够帮助

同伴从黑魁首造成的疾病中康复过来。他们还能使用知识来迷惑、杀伤或阻止敌人，同时他们也能亲自上阵去增援他人。他们的战斗方式的基本特点就是善用知识的力量来击败邪恶。

初始状态值：

士气	90	能量	125	力量	8
敏捷	11	活力	10	意志	14
信念	14	对应种族	精灵、人类		
角色特点	控制/宠物				
初始装备	轻型护甲、双手棒				

吟游诗人

通过歌谣和传说，吟游诗人能为充满悲观气氛的地方带来希望。她能激励那些胆小和悲伤的人们去完成伟大的事业。在战场上，她能通过鼓舞士气的歌谣来加强和恢复同伴的战斗能力，并通过悲哀的挽歌使敌人心里感到恐惧，从而改变整个战场的局势。

吟游诗人这个职业对于那些希望帮助朋友、鼓励朋友在最黑暗的时刻依然继续前行的玩家。通过大量美好或邪恶的故事歌谣，恢复同伴的士气，或使敌人陷入绝望。尽管能够操纵武器，吟游诗人却更喜欢用话语而非刀剑来说话。他们的战斗方式基于下列原则：无论世事如何变幻都不要放弃希望。

特有技能

颂歌： 当你运用“三级歌谣”技能来施放“颂歌”之后，会弹出一个小窗口。歌谣的计数将被重置为1级。

注：歌谣级别：你必须先吟唱一曲1级歌谣才具有吟唱2级歌谣的能力，必须先吟唱一曲2级歌谣才具有吟唱3级歌谣的能力。

初始状态值：

士气	90	能量	125	力量	11
敏捷	8	活力	10	意志	14
信念	14	对应种族	矮人、精灵、霍比特人、人类		
角色特点	医者				
初始装备	轻型护甲、匕首、单手棍、单手狼牙棒、单手剑				

邪恶势力扮演各怪物属性表及相对应职业

一、怪物职业

怪物职业共分5种，以下是他们的具体名称和主要技能及大概相对应职业。以下的“★”代表的就是可升级的次数

强兽人：劫掠者、战士

伤害 ★★★★★
生命值 ★★★★
能量 ★★
护甲 ★★★
避免 ★★★★
抵抗 ★★

主要技能

1.解除武装：卸下对手的武器
2.胜利荣耀：狂暴状态
3.碎裂之击：破甲
4.避免击晕：摆脱晕眩或昏迷状态
5.高级技能：恢复自身士气

强兽人：黑箭、猎人

伤害 ★★★★★
生命值 ★★★
能量 ★★★★
护甲 ★★★★
避免 ★★
抵抗 ★★

主要技能

1.强弓：重击之箭
2.烈火之箭：攻击+火系DOT
3.阻止射击：减速40%
4.鸣叫之箭：3次阴影伤害
5.移动目标：近战+50%闪避 对远程+75%闪避 30秒
6.刺破目标：破甲
7.死亡之花：打击四周多个目标
8.高级技能：设置陷阱

强兽人：头领、旗手和诗人的结合体

伤害 ★★
生命值 ★★★★
能量 ★★★
护甲 ★★★★★
避免 ★★
抵抗 ★★★★

主要技能

1.恢复：复活5个周围的队友，但只有少量的HP和MP
2.猛烈嘲讽：受到嘲笑的队友+士气
3.统帅光环：范围内的队友+攻击+攻击速度
4.破胆怒吼：阴影伤害
5.停止牢骚：范围增加士气，
6.动员：范围内队友不战斗时跑步加快
7.战场激励：对选中的队友进行保护和激励
8.高级技能：范围内的队友摆脱晕眩或昏迷

猎捕者：座狼、盗贼

伤害 ★★★★
生命值 ★★★
能量 ★★★★
护甲 ★★
避免 ★★★★★
抵抗 ★★

主要技能

1.致残撕咬：对方减速25%
2.疾跑：自身+100%速度
3.隐匿：潜行
4.野蛮毒牙：毒系DOT伤害
5.裂喉撕咬：静默对方，使对方无法施法
6.100%打断吟唱并击倒
7.高级技能：击败敌人后恢复自己和同伴，连续恢复

编织者：蜘蛛、巫师

伤害 ★★★★
生命值 ★★
能量 ★★★★★
护甲 ★★
避免 ★★★
抵抗 ★★★★

主要技能

1.缠绕之网：减慢对手攻击速度
2.诱捕网：定身
3.感染撕咬：毒系DOT伤害
4.穿刺攻击：伤口DOT伤害
5.陷地庇护：钻入地内免受伤害
6.潜伏静待：埋入地下5分钟，不能被反隐
7.潜伏之毒：减对方最大能量，并且晕迷
8.毒雾：减对方5个玩家的大量敏捷
9.高级技能：粘液之网，减对方闪避、化解

二、技能的升级

怪物升级也分特性和技能2部分。如同玩家角色一样，扮演怪物的玩家可以自行搭配各种特性的组合，打造适合自己的怪物角色。而怪物玩家因为不能穿装备，只能用命运点来买护甲、新技能和更强大的特性等等。如蜘蛛护甲初始是空的，一级+52护甲，消费500点，2级满足条件后，用2000点来买+105护甲。但是只能装备2格，所以永远无法达到像头领那样的防御级别，而且越到后面条件越苛刻。技能也是如此，有些甚至是要战场级别的（杀对方玩家所得的恶名来升级）。特性分为堕落特性（增加能力的，如HP、MP的上限等等）、外观特性（装备后能改变外观，看起来更酷）、职业特性（加强技能的伤害、缩短吟唱时间等）。

三、NPC与任务

NPC只有四种。购买技能和特性的、装备特性的、接任务的和商店。这里特别提一下商店，里面除了食物和药瓶以外，还有对应各职业的追踪卷轴（即使隐匿一样可以看到）。如蜘蛛可以追踪矮人，座狼可以追踪霍比人，兽人可以追踪精灵等等。根据以上技能介绍所述可以看到，要升级就要大量命运点，这就得靠任务获得了。

任务分以下几种：

1.侦查任务：这类任务最简单，跑跑路就行。报酬也是最低的，一般也就100～200点。如果要去敌方的地盘上，小心门口的守卫。

2.收集任务：无非是收集些碎片或是石头、木材等建筑物资。因为刷的点相对固定，对于熟悉地图的你也相对简单。报酬200～800点。这里提醒一下的是，如果收集到不知做什么用的材料先不要卖掉。有的城没攻下之前是接不到相应任务的，所以还是留一下为好。

3.杀戮任务：

这类任务是要你去杀一些指定的NPC，难度越高报酬越高。如一些人腿，霍比人的脚，守卫的徽章等等。报酬一般在500～1500点。

4.RAID任务：不用说，最难了，杀掉对方某个统帅即告完成。报酬2000点以上。

四、战争与PvP

前面准备了这么多，无非只为了最后一击——战争。先说说城镇吧，地图上有3种类型的城镇。一类是大本营，大本营无法被攻占，也是双方玩家进入战场的入口。门口的精英守卫很强。第二类是中立的城镇，如霍比人的村庄，可以杀戮，但不能占领。NPC会无尽的刷刷刷，主要是任务用。第三类就是可供占领的城镇和要塞。双方只要杀死对方城中的统帅（玩家方）或是大王（怪物方）即可占领。占领后所有守卫都会变成己方且有更多的任务可以接。这里说的战争就是夺取这些城镇，压制对方的实力。在攻城中如果害怕己方实力不足还可以召唤Boss参与作战，但消耗的命运点也是巨大的。

PvP方面，杀死对方玩家会得到名声，那是个人战场级别的重要来源。战场级别非常重要，有些特殊技能只有级别到了才能买。有双方玩家参加的攻守战是其乐无穷的，战术方面也千变万化。可以靠狼和蜘蛛诱敌深入，搞伏击。也可以派小队从前面佯攻，主力从后面包抄，甚至派一队守在复活点附近切断对方的援军。P

REACHING

海瑞骏万智牌事业部——万智牌中国总代理
w.reachingcards.com

www.wizards.com

MAGIC The Gathering
万智牌

智牌简介

智牌1993年诞生于美国，数学教授李察·加菲尔博士发共两人及以上同乐的健智纸 万智牌可以开发和锻炼人能力、逻辑思维能力、全局力以及策略思考能力和创造08年中国国家体育总局社会导中心经过对万智牌的考察年将万智牌列为了国家试验健智体育比赛项目。

海瑞骏首次参加ChinaJoy展

09年ChinaJoy展会，上海瑞骏首次参加，在网络在会场上掀起了轰动。引人注目的展位、精美的万案吸引了众多参观者的眼球，免费的万智牌体验让喜欢上了这个真人对战游戏，这使得万智牌的展位过很多游戏展商的人气。

代社会需要人与人之间的交流和面对面地沟通。万是这样一款适合现代年轻人的纸牌游戏。

2009万智牌中国国家冠军赛

2009年中国最高级别赛事国家冠军赛，于2009年7月26日在北京中土大厦落下了帷幕，有来自全国17个省市的牌手参加了本次比赛。最终冠军由来自上海的牌手朱亮获得，他同时赢得了超过2000美金的奖金。2至4名牌手依次是李俊（青岛）、李博（北京）、吾同（北京），前四名的牌手将于今年11月代表中国出战在意大利罗马举行的全球最高赛事——世界冠军赛。

4强照片，从左到右是：吾同 李俊 朱亮 李博

2009年万智牌高校联赛

冲破网络的虚幻与束缚，约上室友和最铁的哥们儿，一起成为高校万智牌圈内王者。09′万智牌高校联赛即将打响！

比赛城市：北京、上海

比赛时间：2009年11月14日—2009年12月19日

详情及报名方式请咨询 bart.wang@reachingcn.com，或者登录 www.reachingcards.com。

Kx.91.com

想检阅自己的战斗实力？想和好友一较高下？想领略修真门派的强大仙术？Q版回合制网游《开心》，现已开放单人PK竞技场，所有答案都将在竞技场上找到。一对一的直面争锋，已经成为花花世界里的PK主流之一，荣誉、排名、稀有宝贝等等吸引着各路高手在竞技领域中大展拳脚，赢取强者的专属荣誉，期待再添显赫战绩的同时，载入《开心》竞技史册。

充满花样百变的《开心》，不断推出各种特色的玩法内容，让每一位玩家都在这里找到想要的开心方式。有人是“宠物狂”，情有独钟培育极品高星幻兽宝宝；有人是“任务狂”，喜欢不断挑战花花世界海量的剧情任务；有人是“领导狂”，野心勃勃地想借助《开心》500万玩家的高人气，创建纵横多服的超级大帮派；还有人是“只为星狂”，纵情花花世界专为享乐“开心大使”周星剧副本……不同的玩法总是带给玩家别样的惊喜，《开心》竞技场的推出，更是为“挑战狂”再添一项验，在追求刺激荣耀中成长为经验丰富的勇士。

竞技排位赛：五大门派三宠出征

《开心》竞技场是一个全新的即时对战PK平台，玩家可以通过控制面板上的“竞技场”按钮进入。查看个人竞技信息、当前竞技场排位情况、上赛季十强名单、荣誉商店等内容。其中，《开心》竞技场有一套“懒人规定”，即参加排位赛后，由系统自动为你筛选实力相近的竞技对手，完全不用担心初次上场就碰上排名靠前的高手。况且由你决定是否要与对手交手，一战结束系统将继续为你分配新对手，挑战自然源源不断，坐享其成就好了。

竞技如火如荼，门派PK战鼓擂起，随着飞升成仙玩点的开放，《开心》五大门派密宗、修罗、蓬莱、蜀山、望月也从普通法术修行进阶仙术修炼，在竞技场上彩。今后竞技场上，仙术神术取代普通法术技能，你的一招一式着门派修仙的孰强孰弱。此外，与组队竞技模式不同，在一对一场上，终于能见识到三宠出征的全貌。所谓三宠出征，即派遣三或守各司其职的幻兽宝宝，位于你方前端。通过各种指令安排，同的幻兽宝宝行动。即使其中一只战死，也能迅速召唤宠物出征三宠战斗阵容，供你随心调用，玩出最精彩的战斗。

王者荣誉战：专属战备花样奖励

荣誉例来是强者的象征，让王者尊享无上荣耀。《开心》竞技场彻底颠覆传统观念，将王者荣誉更加具象。每天在竞技场胜利9场和20场的玩家，都将获得1个经验球礼包以及荣誉点的奖励，9场和20场的奖励，可以重复获得！同时，竞技越活跃荣誉点越多，不但影响你在本赛季的排名位置，甚至是整个服务器的排行。此外拥有的荣誉还可以通过《开心》独有的“荣誉商店”兑换各种稀有商品。最新一期的“荣誉商店”中，推出了天使装、华佗装、棒棒糖、火炬、999朵百合……都是灵石买不到的稀罕物！

花样战斗体验：缤纷玩点精彩对决

《开心》虽然是Q版回合制网游，但在战斗模式上花样设计大型即时战略型网游，让玩家可以体验到不同的游戏乐趣。花花着五花八门的战斗模式，每一项都充满花样百变的特点。比如每段的Boss战斗、捉鬼任务等，巧妙将剧情内容融入战斗中，让你城有更多了解。还有每周六和每月1日晚上9时举办的武仙大会，竞技的形式进行对决。你可以通过等级分组进行对决，等级越高PK，奖励更加动人。难怪《开心》一致受到500万玩家认可，人暴涨，如果你想最特别的花样对决，《开心》是最佳的选择。

让激情四射，让热血沸腾，《开心》竞技场献给所有无畏们。现在，就投入最独特的竞技场战斗中去吧！当前，《开心》在进行不断的更新和升级，未来还将有更加完善的竞技玩法呈现在广大玩家面前，请大家继续关注官网我们也将不断带来更多更新的竞技爆料！P

《开心》官方网址：kx.91.com

假已经过去了，秋天尽管已经到来，但是“秋老袭天气依然很热，你的暑假如何过的呢？我先来说吧！因为我爱游戏，特别是单机游戏，由于上学时紧，感觉玩不痛快，所以我的暑假，随处都是游的目标就是痛痛快快玩一夏。一起来看看我的游戏吧。

须写的声明：千万别把游戏当人生，爱好仅止于生制，而不要因此耽误生活。

：00——13：00以“动作类”游戏打响第 推荐《双星物语2》

如果你想度过游戏的一天，单靠一种游戏未免单调，所以要混搭着玩，而最好的开始莫过动作类游戏。所以，在这个暑假最经典的ARPG游《双星物语2》。

作为《双星物语1》的忠实玩家，二代一定是必须去尝试的作品，故事从宝物猎人拉格那，由于在一次运输货物时卷入了突发事件，从而结识了吸血鬼公主爱尔温开始。拉格那为报答爱尔温公主的救命之恩，答应协助爱尔温公主夺回失去城堡。在冒险过程中，两人经历了意想不到的波折，发现在事件背后有人意图复活上魔王，最终两人在伙伴的协助下，击败了复活的魔碎了其意图毁灭世界的阴谋。

为Falcom的作品，来头确实不小，不过重要的是实。故事虽然有点“好莱坞”式的感觉，但是剧情感人，同时又有ARPG特有的战斗爽快感，很容易人也玩得很开心。

了，双星时间结束，现在要休息一会儿了。

：00——17：00挑战《大富翁世界之旅跟同学一起抢夺“大富翁”，

下午，我会邀上几个不错的同学一起玩，这时候拿出最新推出的大富翁类游戏——《大富翁世界之旅3》，会让你吵吵闹闹但又开开心心的度过一个下午。

《大富翁世界之旅3》虽然是大富翁类游戏，虽然也以挣钱为首要任务，但是在游戏的难度上还是比原来的游戏有所加深。不光要研究买什么能赚钱，还要研究怎么买，研究用何种路线既可以保证第一个到达终点又能赚得盆满钵满，当然，更要研究如何不成为最后一名，否则后果很严重，惩罚很彻底。

此外，《大富翁世界之旅3》设有8条剧情，不论选择哪个角色，都可以触发不同于其他角色的剧情，完全不会觉得枯燥。当然，还有100多种道具可以使用，让相互间的“竞争”，变得“不正当”，但是很有乐趣。

结束了《大富翁世界之旅3》，已经五点了，不太晒了，跟同学打球去喽。

19：00——22：00《风色幻想XX》黄金档剧情“大片”上演

黄金时段，自然要上演经典的剧情类“大片”，而今年暑假档的《风色幻想XX》就是不容错过的“好剧”，特别适合一个人慢慢欣赏。

《风色幻想XX》是赤与蓝系列完结篇的首部曲，故事的发生地由“弥赛亚大陆”转移到了“树罗大地”——一个冒险旅人口耳相传的传说之地。有人称她为“梦幻之地”、有人称她为“最后净土”，有人称她为“东方桃花园”……当然就因为至今一直都未有人能正确的道出其所在，因此让这片大大迥异于外界的始源大地，仍然可以保持着她神秘的姿态，伫立着……

在赤月战争后，世界再次回归平静与平和，但一切以弥赛亚冒险团的一次救援任务，无意间打破了这种平静。神秘的异界大地，树罗大地，开始浮现在世人眼前，原本单纯的任务，却牵扯出一连串错综复杂的意外，甚至还牵扯出了整个绿之星过往与未来的巨大阴谋。等待弥赛亚冒险团的将是更为艰巨的冒险……

风色幻想系列历来讲剧情，讲悬念，因此一旦开头，就会不由自主的被吸引，我就是这样，身边很多的风色玩家也是这样。

好啦，以上就是我暑期一天的游戏时间，但不是每天都这样，也要出去走走，跟同学一起玩玩，暑假难得，可以陪你度过的，真的不仅仅只有游戏，开学之后还是要定下心来好好学习的。P

成吉思汗

在《成吉思汗》的世界中，一直存在着一种无法直接获得，但具有史诗级品质的装备。这种装备在以往的历史中曾经偶然出现过，但又随着时光的推移而渐渐淡出人们的记忆。随着《成吉思汗》7月17日豪放公测的脚步，它又耐不住寂寞，强势曝光在所有人面前，强悍的属性吸引了所有人的眼球，它就是史诗级紫色装备，而获得这种装备的方法叫：“鎏金”！凡是鎏金过的装备，除了继承装备原有强大的属性外，还可以突破九星限制以及获得多项逆天属性。

鎏金套装

可以鎏金的装备的种类相当丰富。首先，所有的套装都可以鎏金。7月17日的公测版本更新后，所有的套装被官方分门别类的归纳到了一起。比如大家以前都很熟悉的剧情任务套装：十夫长系列、百夫长系列、千夫长系列套装，还有崭新推出的百度套装，目前统一都叫做：名将套装。如果说绿色装备还不值得去鎏金的话，那么还有更多的黄金级别的装备可以鎏金。

我们很简单就会获得的那几套黄金级别的装备：世传、国传、神传套装，目前都统归为君主套装。而最新推出的黄金级别高级装备：神赐装备，这些都是鎏金的好坯子。尤其是神传和神赐，基本可以说是未来很长一段时间内的主流装备。

流金材料

你只需要一颗黄紫水银和10两银子，就能够把手中心仪的装备鎏金了。而黄紫水银可以在金币商店购买到，根据所鎏金的部位不同，黄紫水银的种类和价格也不同。目前黄紫水银一共有4种，分别对应不同的装备部位。

黄紫水火水银：蕴含了水火精华的黄紫水银。适用装备：项链、戒指。

黄紫海蓝水银：蕴含了海蓝精华的黄紫水银。适用装备：主手、副手、徽章。

黄紫炫彩水银：蕴含了炫彩精华的黄紫水银。适用装备：手套、鞋子、手镯。

黄紫晕光水银：蕴含了晕光精华的黄紫水银。适用装备：衣服、帽子、披风、腰带。

鎏金的都有那些属性?

究竟被鎏金洗礼后的装备有多少强大属性呢？力量、敏捷、智力、体力？近攻、远攻、魔攻？近防、远防、魔防？还是命中、躲闪？鎏金后，以上这些属性统统都会有。甚至极其稀少但异常强大的高级属性：爆击和韧性，都可以在鎏金装备上出现，要知道，这两个极品属性都是出现在60以上的宝石当中的。

还有几条神秘的属性，那就是爆击伤害，这条神秘的属性只在极少数装备上出现，非常稀有，那就是提高害、增加移动速度和增加法力值最大上限（怒气、弹等）的极品属性。

而且鎏金装备每件可同时获得1~3条以上属是说你某一件装备，有可能同时获得23点力量，防，2点爆击。或者12点魔攻，8点近防，1点韧性只有2点爆击。

鎏金实战经验谈

鎏金过的装备拥有那么多的属性，我们究竟该择呢？是不是所有的鎏金装备都可以洗出爆击来？性装备还有人能打动么？弄一套加300体质的装备最强的血牛？

可能我们很多人都不知道如何选择属性，或者许多问题，我们就来一一说明这些问题吧。首先，性的选择和人物的职业选择有非常大的关系。比如着猛犸的肉盾战士，全身加的都是血和防御，那么血、韧性、防御等属性对他来说比命中、闪避甚至害来的更受欢迎。而一个以爆击和伤害著称的剑侠来说，命中、爆击和爆击伤害肯定是首选。所有的业都需要移动速度来打击放风筝的远程职业，所有职业也都需要闪避来躲闪近身敌人的攻击。所以说的选择不是一成不变的。

其次并不是所有的装备鎏金后都可以洗出爆性、移动速度等极品数值的，如果14件装备，件上爆击和韧性、移动速度的话，那么这位仁兄还不神？趋于游戏数值平衡的需要，所有装备都可以洗属性，例如：力量、防御、攻击、血量等。而只有备可以洗出爆击和爆击伤害，韧性和闪避等极品属移动速度只有靴子可以洗出来，而增加法力值最（怒气、箭、子弹等）只有项链部位才可以洗出来每个部分都可以洗什么属性，其实很多朋友都尝试非常明确了。我在这里就不过多的阐述了，否则大金就没有新奇性和随机性了。

关于回炉

如果你鎏金的装备属性，没有满足你的需要或的数值，难道需要重新再去鎏金？当然不用，系统一种简单解决方式，你可以花费较少的金钱，重新装备回炉，再次鎏金出一件崭新的，让你满意的装然如果你真的只认准某一个属性，那么你就可以把金的装备多次回炉，一直回到你满意再出炉。

关于升星

有些朋友可能要问：装备升星和鎏金装备有什么？当然有了，我们都知道，59级以下的装备因为关系，所有有所限制，无法提升到9星的地步，往些幸运的打到8个星星的朋友带来一丝遗憾。而鎏就打破了这个限制，为低于59级的装备提供升级到机会。拥有8星的帮派三级披风、二级国家徽章、5传戒指、56级国传手镯，还有更多的低于59级的8福了，用相应阶段的宝上九吧。

鎏金紫装为《成吉的装备玩法，再添上炫笔。如果你追求高爆击防御、或者血牛一般的那么，这些史诗级的超装备，拥有那么多众多性的它，你即刻可以有。P

你踏入《逍遥传说》的一刻，挑战就接二连三，既刺激，升级冒险当然少不了携带宠物，这可是闯荡身解闷的必备。

心满溢的大小朋友，无论你宠幸哪种生物，都要小哦，不要嫌苦嫌累，因为你会一直与宠为伍的。宠是一项很有乐趣又充满挑战的工作，大多数玩家在物时会迷糊，闹不清楚怎么样的才能算好宠，但又绪该如何分析宠物的优劣，以及配搭宠物的技能，点迷惑呢？

系列文章将从涉及到宠物的基本入手，为您讲解一宠物的养成必知，助你打造超能劲力宠物，让你真乐游戏，大师都是从学徒开始的。

宠初体验

物，俗称召唤兽，许多玩的称为BB，因为原生态的般都0级的，代表着更大的。宠物系统是所有回合制游可少的，由此衍生出许多战广大玩家为此津津乐道，如的卡敏、高敏战术宠的拉宠的清场等等。

《逍遥传说》里，宠物共分性，体质、魔力、力量、耐捷。每次升级宠物会获得5个潜力点，可以自由分5个属性上面。按照字面上的理解，体质可以增加魔力可以增加魔法和较多灵力，力量可以增加攻击灵力，耐力可以增加防御，敏捷可以增加速度。

响宠物能力的因素既有先天的，也有后天造成的，宠物资质、宠物携带技能、宠物成长率、宠物配点。俗话说，好钢要用在刀刃上，按照养成宠物类型的不同，所加的潜力点各有所偏重。

1）物理攻击性宠物：攻击资质较高者适合。力捷加点。

2）法术攻击型宠物：法力资质、防御资质平均者魔力、耐力加点。

3）血盾型宠物：体力资质、防御资质较高者适质、耐力加点。

4）战术性宠物：由上面三种基本类型演化而来，人熟练后随心操纵组合。

同的加点导致的作用不同，物理型宠物的作用主合点杀任务NPC或PK中攻击对方队伍的低防御玩要强劲的瞬间爆发力。法术型宠物的作用主要是时候清场、PK中打消耗战面杀对方造成持续的伤些任务克制怪物NPC等等，需要一定的生存能力和方的能力。血盾型宠物则是分担主人的伤害，提高务的存活率，要求血量多，防御较高。

宠养成心得

着玩家等级和修炼的提升，宠物对玩家的有效杀走低，但却成就了血宠的生存空间，特别在群P当想那么密集的火力，防御和血一般的宠物几乎会被血宠的主要作用体现在保护、加药、吸引火力。打子的血宠是很重要的，那么如何来挑选血宠的技能让我们来做一下分析吧。

高级神佑：倒地时有20%几率自动复活，并恢复气血，与鬼魂性质冲突。血BB的首推技能，特别当技时，那可是令对手抓狂的，一切努力又从头来，你少不了偷着乐，等于血BB的生命和血量加倍了。

2.勇敢：不会主动逃跑，不受恐怖技能影响。由于游戏的设定，召唤兽在血量低于一定量得时候，对其下达指令会有几率逃跑，说白了就是不肯为你拼命嘛。不会主动逃跑的勇敢技能显的十分重要，毕竟谁也不想宠物先你而逃跑吧，特别是还有很多血的情况下，不单让你失去屏障，还可能因浪费回合而耽误战斗呢。

3.高级幸运：被必杀的几率下降为0，并且额外有15%几率使受到的魔法攻击无效。血BB在正常情况下，是无惧一般攻击的，但怕高爆发力物理宠出必杀，那可是大大的伤害，还可能因此被秒杀。血BB无疑是低灵的，且没有有效的抵御法伤的手段，15%的躲避概率也是十分诱人的。

4.高级防御：按照自身等级防御力提高一定量，克制强力类技能。这个技能几乎适用于所有宠物，毕竟防高就是生存力高。

5.高级鬼魂术：战斗中死亡不会离开战场，5回合后自动复活，不能接受药物和法术治疗。这个技能本身就是一个双刃剑，特别逍遥传说可怜的技能格，在宠物倒下后，你可是很难熬的，不过一旦熬出了头，情形立刻发生变化，这个是战术技能，需要看战术需要使用。

游戏的你可能不差钱，有能力给宠物打个七八九个技能，这个从理论上是可行的。一般而言，天生自带技能数越多的宠物，就越适合打技能书。打书可是很考验RP的，要是你RP不灵光，到了喝水都塞牙的地步，建议你换个灵巧的方式。比如只有一技能的宠物，那么根据游戏的设定，可能你打上七八九次技能书，技能还是那一个技能，这下你可傻眼了吧。

技能搭配也是门学问，如果是最普通的3技能血BB，我推荐打高级防御/高级神佑/高级幸运技能，携带勇敢护符或双技能护符.因为勇敢书比较贵，顶掉的话损失比较大，带护符则较为妥当。财力不足的玩家可以把高级神佑/高级防御替换成低级的，高级幸运不能替换，因为高级幸运有额外几率躲避法术攻击，效果大大优于低级幸运。

如果是天生4~5个技能格的血BB，我推荐打高级神佑/高级凝神/高级幸运/高级反震/高级再生，护符必用双技能，勇敢加一个实用技能。多技能格子较为难得，所以打书一定是全部高级技能书保证效果，护符也必须用双技能保证此宠的完美性。

有时候讲究经济实用，也是很好的美德，经济适用血宠技能分别为：反震/勇敢/神迹/神佑/魔法反击（护符携带）。除了护符技能不太理想，其余4个技能搭配十分合理，且低级技能的廉价是所有玩家均可接受的。护符如果替换成高级防御或高级幸运就比较完美了。

本人试举其一，能引发些小共鸣就好，更多玩法还有待大家亲临体验，俗话说“没有最强的宠物，只有最强的玩家”，发挥你的想象和智慧吧，下一个养宠达人也许就是你了。P

蜀门经过半年的六国内测，在版本内容和人气上都做好了迎接公测的准备，2009年8月12日，国服即将迎来大规模“公开测试”！不限账号激活、全面开放、完全免费！80组全新IBM顶级服务器，迎接100W玩家强势入驻！任何玩家均可自由注册进入蜀门所有服务器，绝不删档！现在加入的新手玩家，可立即100%获得以下限时大礼：

【上线100%得惊喜「蜀」期大礼包】 与新手村凝碧崖的NPC“财神爷”对话两次，直接完成任务领取

【上线100%得神兽坐骑】上线1级任务立即100%获得拉风神兽「白虎坐骑」

【上线100%得稀有道具】上线1级任务立即100%轻松得30万经验「培元丹」

【6级就送蓝装小三件】等级达到6级并完成任务100%轻松得护膝，腰带，护腕三件蓝色装备（之前版本凑齐这样的蓝色装备平均需要下40次副本）

新版更新剑指公测

为了8月12日《蜀门Online》正式公开测试版本的精益求精，蜀门公测预热版v134已经完成7大区50组服务器的更新部署！此次更新的版本增加了1个60级的新副本“文蛛洞”，该副本等级要求最低60级，高玩们又有用武之地了。第二个创新改革就是“凝神修炼”系统的推出，让你在下线之后也可安心、效率的升级！在公开测试前，官方还将推出最新的公测版本，届时会有更多更新奇的内容开启！

顶尖服务器接受考验

自蜀门开放测试正式启动后，每日下载安装量巨大，持续在各家媒体下载排行榜前10保持了月。目前平均在线已经取得100W的佳绩，官方特了近百组高配置IBM服务器，并且制定了每周一、开新服，平时追加的方式来满足热情高涨玩家的需

六国运营趣事多

改编自蜀山剑侠传的本土仙侠网游《蜀门Or自2009年欧亚美六国运营以来，将中国本土文化水水带出国门，改变着全球玩家对中华游戏的理受！在剑与魔法之后，吹起了一阵清新的中华山之风。

《蜀门Online》在美服运营期间，曾经爆出金发碧眼的洋妞喊出“只爱中国光头男”的口号和尚专心养锐，不仅身强力壮，而且精力充沛，妞纷纷在游戏世界中对佛门职业“投怀送抱”，叹。

再来看下我们的亚洲邻居韩国。韩国是网游天之地，《蜀门Online》也在这片网游热土浴血韩服玩家曾看到官方在招聘网站上的韩语客服息，以为即将要开启全球跨服战场，便写信前来询

《蜀门Online》8月12日全球六国傲世公测，待你的加入！

《蜀门Online》是一款以蜀山剑侠传为背景免费网游,采用纳米图形引擎技术打造200MB超小在此血性仙侠江湖中,融入了法宝修炼、元神修仙养成、爽快战斗、大型城战、帮派互动、团队PvF场和DOTA玩法等丰富内容。15分钟可下载完成，置全开特效：现在进入可100%得道具礼包、拉风蓝色套装。《蜀门Online》拥有各具特色的5大职个职业让你领略不同的游戏乐趣。

峨眉

主属性：智力
攻击方式：远程魔法系攻击
职业性别：男、女
主法宝：
A、【灵刀】（水系）路线
具有超强的群攻能力和控制能力，卓越的远程伤害输入能力，是伤害输入方面的主力，在PK和副本中都很受欢迎。
B、【飞剑】（火系）路线
具有很好的群攻能力和远程控制技能及对远程职业的压制能力，瞬间爆发力不俗。
优势：
1、 控制能力强悍。
2、 降低敌人对自身仇恨，减少受到攻击的危险。
3、 强大的范围伤害法术，能有效地同时打击多个
劣势：
1、生命值较低，抗击打能力较弱。
职业特性：
1、 豪华绚丽的法术效果，超酷的飞剑法宝让峨眉最帅职业之一。
2、 对操作有一定要求，善用控制与伤害技能，加跑位，可以让峨眉无往不胜。

佛门

主属性：力量
攻击类型：近战战系
职业性别：男
主法宝：
A、【金铲】（佛法）路线
狂暴的斗士，具有远程控制技能及最强的近战系格斗技能，是PK和副本中不可缺少的坦克。
B、【佛棍】（火法）路线
拥有最强的仇恨吸引能力，并以其卓越的抵抗伤害能力保护他的队友。

势：
最强的抗击打能力。
最强的近战系格斗技能。
卓越的仇恨控制能力，可以强迫正在攻击队友的敌人攻

势：
对付远程敌人的技能较少。
业特性：
卓越的仇恨控制能力，可以强迫正在攻击对有的敌人攻

相对远程职业操作难度略低，最佳拍挡就是百花。

城

属性：敏捷
击类型：近战刺客系
业性别：男
法宝：
【匕首】（毒系）路线
刀之内必取敌人性命，优秀的职业
配合单体输出伤害能力，是真正意
手职业技能。
【链刀】（电系）路线
理战斗方面伤害输出的主力，优秀
敌晕技结合一定的群攻能力，练级
面表现不俗。
势：
最强的近战爆发力。
动作灵敏、速度极快；可将任何企图逃跑的敌人斩杀，
军丛中轻巧隐匿。
势：
防御能力较弱。
战斗中若无法快速取胜，持续战斗的耐力不如其他职

业特性：
城以快、狠为最大的特点，讲究出奇制胜瞬间制敌。是PK
也是最酷的一个职业。

花

属性：智力
击类型：远程辅助系

业性别：女
法宝：
【灵珠】（佛法系）

向于副本及配合，能大
副本中以佛门为主的职
力和抗怪能力。
【月轮】（电系）路

有优秀的远程攻击和置敌晕技，兼备了辅助加血、伤害输
PK的能力。
势：
最强大的治疗者，并可治愈和复活队友。
在队友受到伤害时，可对其施放护盾。
拥有强大的增益法术。
势：
PK能力与辅助能力难以兼顾。
需要时刻关注队友的生命、团队的状况，保持较高的注

业特性：
花职业在练级过程中，需要平衡主辅法宝的修炼等级，如
主法宝的修炼，百花将具有很强的PK能力，但是由于辅
治疗等辅助能力低下，通常不受组队副本的欢迎，而如
助法宝，则在PK中处于劣势。（辅助法宝每个职业均有
要分别修炼，在此不做详细介绍）
强大的治疗者，并可治愈和复活队友，副本中不可缺少。

禽

属性：智力
击类型：远程战系
业性别：女
法宝：
【强弩】（毒系）路

常强大的减速、晕厥等
技能，并拥有可怕的
制造能力，在PK方面
。

B、【神弓】（水系）路线

强大的诅咒技能使团队火力更加强烈，并拥有不俗的群体伤害制造能力，加之妖兽的操控，练级副本很受欢迎。

优势：
1、最出色的单练者。
2、能够驯服和控制多种妖兽。
3、卓越的远程攻击伤害能力。

劣势：
1、 自身能力不高，需凭借妖兽进行增强。

职业特性：
1、 唯一一名可驯服和控制多种妖兽的职业。
2、 具有很强的独立生存和单练能力。

在游戏中，各职业人物同时可以装备“一个主法宝和两个辅助法宝”，各种法宝拥有不同的技能和属性，可以根据战斗需要和适应情况自行更换。特色的法宝系统更增添了游戏的元素和游戏操作性。

随着2009年8月12日公测开幕，将开启电信和网通新区多组新服，我们将启动“十万元公会争霸赛”，以实际行动现金大奖回馈给一直以来支持蜀门的公会！

一、前50名公会奖励设置

第一名公会：奖励10000元（共计1个公会）

第二名公会：奖励8000元（共计1个公会）

第三名公会：奖励6000元（共计1个公会）

第四至第五名公会：各奖励5000元（共计2个公会）

第六至第十名公会：各奖励3500元（共计5个公会）

第十一至第十五名公会：各奖励3000元（共计5个公会）

第十六名至第二十名公会：各奖励2000元（共计5个公会）

第二十一名至第三十名公会：各奖励1000元（共计10个公会）

第三十一名至第五十名公会：各奖励500元（共计20个公会）

鼓励奖：未进入前50名的工会，只要有10个账号角色等级达到40级，即可获得50个QQ红钻的奖励

奖励现金合计：96 500元

二、 活动时间和区域

争霸赛：8月12日（周三）13：00至9月14日（周一）16：00

报名时间：即日起至争霸赛活动期间内均可报名申请公会专用链接。

活动区域：活动时间8-12日至9-15日开启的所有新服，包括8月12日

（有意参赛的公会负责人需要在蜀门V2.0平台下申请公会专用链接，尚无建立游戏公会的用户可以用语音频道号码代替公会名称）点此申请专用链接>>> http://gh.shumenol.com

《龙魂》是一款由巨人网络自主研发的3D古代战争题材网游，由巨人成都研发基地耗时两年研发完成，目前已经进入技术封测阶段。巨人网络成都团队精心打造自主知识产权的3D图形引擎，360度全视角旋转，地图无缝拼接、实时光照等技术，带给玩家一流的视觉享受。《龙魂》强调为真男人的血性游戏，并要将此款游戏打造为2010年最拉风的游戏产品。

游戏背景

风起云涌天下弈，
鼓铮角吟风雨疾。
麟翼仰啸掣中原，
龙魂俯眈树王旗。

《龙魂》的背景位于一个架空的大陆。茫茫无际的旷野之上，寒风夹带着砂石悲啸而过。撼天震地的战鼓擂响，撕心裂肺的长号吹起，只见军战旗一摇，两军一拥而上，震天的喊杀声使得大地也在颤抖，锋利的箭镞穿骨头，飞扬的沙粒直扑人面，两军搏斗激烈，山川在刀光剑影中被震得崩裂倒塌，撼天的声势足使江河分裂、雷电奔掣。直到鲜血淌满了旷野下的窟穴，尸骸阻断了悬崖下的河流……这场战争持续了三年有余，史称伐历之战，统治了中原521年的碧落王朝从此覆灭。

沧海桑田，风云变幻，伐历之战已经过去了150余年，昔日的盟国青林、牧原、沛水和云泽等之间暗相争斗；幻剑门、黑旗军、百虫谷和五龙山庄等势力遍布天下，为祸中原。而这一切的缘由是为了争夺一个在600多年前随碧落王城深埋在地底的神器。许多小国被战火吞噬，黎民百姓流离失所，逃往相对安定的大国……而你在逃过追兵之后昏倒在地，醒来时发现自己已身处世外桃源……

职业技能

游戏中有四个职业，战士、猎手、法师和刺客。四大职业除了各有的职业技能以外，每个职业还拥有其特有的共用技能——战术系。4大职业
能发展方向，再加上每个职业共有的战术系技能，
配各具特色的技能树系统，打造出个性十足的游戏

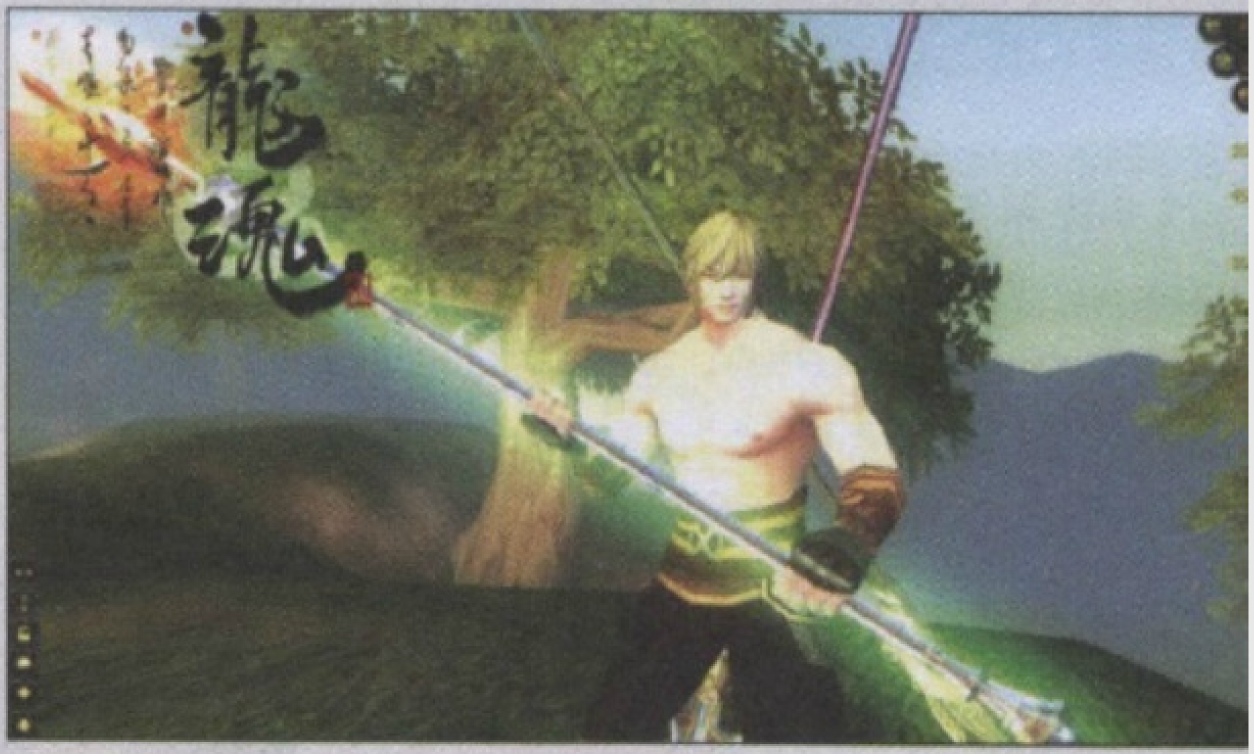
战士的技能分为双刹系、战术系和独绝系。
场上的狂暴斗士，炮火中的英雄先锋，身穿厚重威
甲，手持精钢锋利的武器，华丽近战中尽显王者雄
士的技能主要为近战的物理攻击技能。

法师的技能分为离火系、战术系和玄冰系。作
使者，身材纤细的法师，着飘逸的布衫，驱使火、
能量产生惊天动地的杀伤力，凭借超凡的智慧和技
傲视群雄的能者。法师的技能主要为远程法术攻击

刺客的技能分为刺杀系、战术系和强攻系。在
以迅雷不及掩耳之势毙杀敌人的鬼影杀手，同时配
地施毒技术牵制扼杀敌人，将敌人完结于顷刻之间
毒影只在刹那。刺客的技能主要为近战物理攻击技

猎手的技能分为飞弓系、战术系和迅弩系。远
无上尊者，拥有天上苍鹰一样的果决和韧性，善于
机、临危不乱，能够使用弓弩精准地打击敌人，百
如神来之笔。

猎手的技能主要为远程物理攻击技能。



特色亮点

除职业技能之外，《龙魂》的特色系统还包括
统、任务系统、宠物系统、坐骑系统、ＰＫ系统、
统等等。未来还将增加成就系统，师徒、夫妻、结
等其他新的系统。着力搭建丰富的游戏内容，成为
量级的游戏巨作。

一流的游戏画面也是《龙魂》最大的亮点之一
使用了优秀的3D引擎技术，360度全视角旋转，地
拼接、实时光照等技术，游戏的美术场景美轮美奂
能给玩家带来视觉的震撼。

纹身系统是《龙魂》未来发展的最大特色，玩
通过收集龙纹图样、墨水、印石和刻刀，为自己和
色刻画各种龙纹。每种龙纹都对应独特的必杀技，
以通过消耗龙魂来使用这些必杀技。刻画在角色额
龙纹，还可以在角色模型上显示出来。

除此之外，武器部件组合、技能搭配、天气
统、宠物坐骑等都特色玩法，都是《龙魂》的主要

天气变化系统将把真实世界中的雨雪天气等
来，让玩家在不同环境中感受不同的游戏体验；《龙
装备系统非常庞大、追求也比较多，随机性非常强，
能在游戏中得到与众不同的独特装备；《龙魂》的技
操作性很强，是玩家追求游戏乐趣的一个最大亮点。

是不是真男人的血性游戏，能不能成为2009
风的网游产品，这一切都是玩家说了算。本前瞻只
游戏的背景、职业技能以及现在能知道的特色亮点
的发现和评判都需要玩家走进游戏，用自己的体验
家，《龙魂》是怎么样的一款游戏。P

网络游戏中，玩家按照设定的路线和既定的情节，
逐关地深入。所体现出的能力差异，不外乎熟练程
应的敏捷性，再或是技巧的运用水平。还有其他的

育中的“World Zero”平台，将使参与感发挥到
一玩家可以自主设计、自主创造、自主运营游戏中
情节和故事发展环节。玩家的自我价值，能够得到
度的体现，成就感油然而生。

World
，是国内网络
量级厂商盛大
架的业界首款
创造世界”的
戏平台，其寓
无生有，有生
世界从新诞生
。

着Web 2.0时代
，玩家已经不
一个信息的接
更是一个内容
与分享者。他
更为主动地投
容的制作、运
享上。

orld Zero是
以用户参与
）、用户设计
ign）、用户
create）的全
MO游戏平台。
Zero将设计开
易于使用的开
包，通过调用开发工具包，用户可以完成游戏角
物、NPC、MOD、场景、地图等产品要素的编辑
，形成全新、独特的用户视觉模型；并利用便利的
辑器、任务编辑器、系统工具等的融入，用户可以
计、自主开发，最终设计出属于自己独有的游戏世
主创建的游戏世界将向所有用户敞开，而创造者还
天神的身份运营管理自己创造的游戏世界。可以看
orld Zero通过类似电影制作工艺的标准化，降低了
作的门槛。

零世界
WORLDZERO

很显然，在World zero平台的设计理念中，用户可以自行创造出更多新鲜、个性化的游戏内容和情节，把自己掌握的游戏知识、软件使用的能力以及想象力等具体呈现出来，构思出精巧跌宕的游戏情节、塑造出性格鲜明的人物、制作出栩栩如生的场景等等，从而能够充分地表现出自己的创造性与能动性，创造出属于自己的个性化、异于他人的独特的虚拟世界，让自己的心更深入地融到游戏中，也让更多的朋友融入并分享自己创造出来的世界，其创意可以得到极大的发挥，这种把控一切、主宰一切的成就感会无与伦比。

在如今讲求“自己做主”的时代，盛大World zero平台的推出，将让国内7000多万网络游戏玩家享受到“自己做主”的极大乐趣，让他们真正参与到游戏设计、游戏开发以及娱乐当中。从“参与游戏”到“参与游戏设计、开发”再到“管理、运营游戏”这一模式的转变，World zero平台将网络游戏和玩家之间历久以来较为单一的关系，融合成一种彼此互动的水乳交融状态，更加体现出玩家的自我价值。

盛大World zero平台将会在网络游戏产业中开创出新的一片蓝天！

了解更多内容请关注官网网站：wz.sdo.com

真三國無双 Online 神将乱舞

ZHEN·SANGUOWUSHUANG

SHENJIANGLUANWU

2009年7月16日，2009真三国无双OL全新资料片“神将乱舞”火爆揭幕，作为本次资料片最大亮点的12 VS 12乱战系统在给玩家带来无限惊喜的同时，也考验着众多玩家铁杆玩家的实力。

说完了乱战系统的攻略之后，下面要为大家介绍的是如何在乱战战场攻防兼备的攻略。

乱战战场之防守篇

战斗的基础在于攻与防，假如只有攻击没有防守的话，那只能在战斗中快速败下阵来，所以只有拥有坚强的后盾才能让进攻人员放心大胆的进攻敌方据点与兵粮。

乱斗当中的防守分为两种类型，一种是完全防守类型，一种是攻破防兼备类型。至于战斗方针多选择“全”或者“攻”。

一、完全防守类型

第一种类型一般来说主要是防守己方兵粮火药箱的安全，并可在确保火药箱绝对安全的情况下进行小范围的移动来占领或者守护离己方兵粮不远的据点，来缓解队友压力，所以第一种类型的武器选择应该优先考虑是否有高攻秒人或者极强牵制力，而移动、破坏基本可以不用考虑。纵观无双国服出的此类武器还是不少的，比如高攻无双蛮拳幻杖，带真乱舞或者符水火柴或者极风、冰、斩、雷燕扇或者极风玉双鞭等等都是不错的选择。

而在此类型的人员配置不宜过多，一般1~3人就够了，其中最少有一人需要一开场就朝己方兵

粮跑去，之后再视对方攻击己方兵粮的人员情况来决定其他第一类型替补防守人员是否需要进行回防。如果对方用大量兵力来攻击兵粮，第二类型防守队员再视情况进行适当回援，在此过程中要同时考虑兵粮与所占据点的情况，兵粮虽然十分重要，但据点的多寡与占领时间长短才是决定胜负的关键。

二、攻破防兼备类型

第二种类型的武器选择就相对来说比较宽泛，大家可以选择各自顺手的武器，不过此类武器的要求缺不低，它需要在确保有足够的攻击与破坏的前提下，能有效杀伤或者牵制住对方玩家，的第一要务就是在确保己方据点安全的情况下，能占据黄点或者红点。第二类型防守武器的活动范围在战场中央地带的据点之间，并在保证战场中间据优势的情况下可以进行回防兵粮或者进攻兵粮，至地图上四周的那几个据点不建议这类武器去，因为央永远是双方兵力集中的地方。

防守方面的结论就是要优先保证对人员的杀伤制力，其次是在此基础上的综合能力。而在防守方保障后我们要做什么呢?那自然是进攻了，所以再进攻的方面与武器选择。

乱战战场之进攻篇

俗话说最好的防守就是进攻，假如你直接最先方兵粮火药箱，那就基本决定了此次战斗的胜利所以如何进行有效最好的进攻就决定了胜利的所属。

一、高破坏攻击兵粮型

第一种是高破坏攻击兵粮型，这类武器或者打四至五破，或者是终极是粉碎的宝剑、铁枪或者有刚体或空中招式不易被打断，而且一般来说无双都所以这类武器的第一要务是在保证自己生存的情况下对火药箱进行最有效的攻击，用尽量短的时间来破坏掉所有火药箱，由于此类武器任务单一且难度较大，所以在人员控制上不宜过少，也不能太多，否则就分散了抢点人员的配置。

二、高攻、有破、中高移动综合抢点型

第二种就是高攻、有破、中高移动综合抢点类武器的要求就是用最快的速度占点，其次是能人，如果杀不死也不恋战，把守点的任务交给己方员继续去抢点，所以他们的破坏要求不会太高但也有，一般2~3破坏，4~5攻击，比如5G3F2P活丹4G3F2P3W极光阴关刀等等，像战场上四周的那点一般就是交给他们来解决，在他们完成自己的任本就是战场的自由人，哪里需要就到哪里去。

三、纯战术型

另外一种特殊类型的存在就是纯战术安排了不好听了就是如何有效使用阴谋，他们的任务多是或者纯骚扰牵制，中间附带着占点任务，这类武器是高攻高无双且移动不慢或者逃跑招数独特。比如刀、幻杖跑去对面兵粮杀人，即使杀不了也能牵制兵粮的人不敢轻易离开，为己方攻兵粮的人和其他造机会与优势，而他们绝对不能恋战，要奉行秒秒，秒不过就跟着，总之就是黏着对方防守玩家还自己死，由于这类人员的特殊性，所以战场配置他候不能数量过多，1~2人差不多就够了，他们的目尽量多的杀人或者牵制尽量多的敌方玩家。

好了，对于乱战战场的个人经验总结就到这里战由于其人数多决定了其变数也多，个人总结难免之处，这些还得需要大家在实践后多多补充和完善战更加纷繁多样，让游戏更加充满乐趣。

这个夏天，让我们一起投入到2009真三国无乱舞的世界中来吧。P

天龙八部》藏经阁副本自推出以来，得到了广大天的喜爱。不过，不少侠士却在藏经阁中遭遇了滑铁中不乏江湖好手。对副本流程的不了解，是让他们根本原因。

了避免此类憾事再度发生，下面笔者全面详细地对副本进行解析。

前点将

经阁活动每天开放3次，每次持续30分钟，时间段16:30~17:00、21:30~22:00、23:00~23:30。每当候，西湖、雁南、洱海三地都会各自刷出30名少林云游武僧，40级以上的玩家组队3人以上后，可由队长与云游武僧对话，然后进入藏经阁副本内。

给大家推荐一个效率队伍：少林、峨嵋、2名逍遥、武当、明教。当然，大以根据自身实际情况，合理挑选队员。不过请记得医生是队伍必须具备的。此外，有条件的朋友还可会咆哮的珍兽，在完成副本任务时会有奇效。

人现身

少林云游武僧对话后，进入藏经阁内。藏经阁里的常简单：入口处是一名少林云游武僧，正前方不远着两盏佛灯，左右两边分别有一条长长的楼梯通往藏经阁深处，地图正上方密道出口附近，是副本Boss蒙面恶僧的现身地。

队伍进入副本后，怪物们并不会立刻现身。当队长与入口处的云游武僧对话后，盗书的贼人们才会分批赶往云游武僧处，意僧人的把守，逃出少林寺。保护云游僧人、铲除盗，是玩家们此行的唯一目的。因此当队长与云游武完毕后，队伍应立刻前往佛灯附近，拦截盗书的贼地消灭，不让他们靠近云游武僧。

佛灯前的恶战

人们会分为10批出现。第一批从右边楼梯袭来，由官军与1名盗书恶僧组成，队伍立刻赶往右边佛灯。

在右边佛灯处与盗书贼们遭遇后，战斗打响。敌阵中的伪官军与盗书恶僧都是非主动攻击怪，都会径直朝着云游武僧扑去。不过，伪官军在遭遇玩家们攻击后，会停止移动，原地对玩家进行反击。根据这一点，大家应该尽自己所能释放攻击，以吸引伪官军们的攻击，从而确保云游武僧的安全。带上咆哮珍兽的玩家，在这里可以大显身手了：让自己珍兽咆哮一下，在场所有伪官军都会停住脚步，放弃对云游武僧的攻击。如果没有咆哮珍兽，少林的狮子吼与灭此朝食技能效果也不错。

盗书恶僧与伪官军不一样。这名拥有三排血量的小头目，似乎明白“擒贼先擒王”的道理，会无视玩家们的阻击，径直冲向云游武僧。因此，队伍里的远攻门派应着重攻击此怪，先将其击杀，才能最大限度地确保云游武僧的安全。

第1批怪物刷出后100秒，或消灭完右边楼梯的怪物后，左边楼梯会刷出第2批怪物。同样是伪官军与盗书恶僧，同样会往云游武僧处飞奔；因此应对的方法也是相同的，略为不同的是：战斗地点从右边佛灯处转移到了左边佛灯附近。接下来第3~10批怪物的战斗方式亦是如此，只不过战斗地点需要相互交替更换。

佛灯机关助侠士

你不是一个人在战斗！在与贼人大战的过程中，藏经阁内会随机出现3次佛灯机关，分别出现在地图标注“佛灯”字样的位置，开启后能够给队伍带来帮助。

佛灯机关有红、蓝、绿3种颜色，红色是使NPC在20秒内进入伤害免疫状态；蓝色是使副本中所有玩家的基础内功和基础外功在300秒内提升100%；绿色是让怪物在20秒内停止移动，但是不包括带头逃跑的盗书恶僧。

佛灯机关每次出现，系统都会刷出文字提示玩家：此时，队伍应该抽出一人前往系统所指佛灯处，开启佛灯，获取机关帮助。

击杀Boss，获取珍宝

击杀完第10批怪物后，副本Boss蒙面恶僧会出现。虽然此Boss拥有群体攻击技能与强力单攻技能，但防御较弱，只要峨眉给队伍补好生命值，击败蒙面恶僧实在是易如反掌。Boss被杀后，副本需要很长的时间才会自动关闭，建议队伍从地图上方标注“密道出口”字样处离开副本，节省时间。藏经阁大战，玩家们不仅能够获得巨额经验，还有几率获取80级武林秘笈、贝叶经残片（可兑换百宝书匣）、愿灵泉等珍贵物品。既搏得了侠义之名，又获取了稀世珍宝！此等好事，你我岂能错过？ P

《诛仙2》呈现玄幻仙境

完美时空推出续作《诛仙2》，真实还原了畅销玄幻小说《诛仙》当中的场景细节，画面更为华丽、游戏系统更为丰富。

阴森可怖的修罗鬼道、幽雅朴素的凡间城镇、神魔莫测的神裔之所、云雾缭绕的神仙洞府、风景秀丽的青山绿水等场景，带领玩家进入富有中国古典风情的仙侠世界，把一个玄幻恢弘的梦境画卷般展开在玩家面前。

熟悉中国神话，博览现代仙侠小说的玩家对御剑飞天、腾云作战、通天遁地大展神通的英雄主人公心驰神往。完美时空即将推出的《诛仙2》不仅实现了这一切想象，其逼真优美的画面效果更是达到了国内3D图像技术的一个全新高度。

除了游戏画面这个大卖点外，《诛仙2》还推出神裔、人族两大种族、充满梦幻的空战系统、竞争激烈的敌对阵营、幻化变身、修真涅槃等丰富的游戏内容，还有曲折的剧情任务带领玩家重温玄幻小说《诛仙》的动人故事。

两大种族十二大职业

传说是天神后人的神裔一族在隐居了数千年之后，在人族面前摘下神秘面纱。他们强大的天生神力、古老神秘的血统、异于人族的妖艳美貌，使玩家对他们怀有强烈的好奇心。

神裔乃是上古之神的后裔，数千年间隐居在世界各地，根据其所继承的血脉与能力分成六大派系：继续蚩尤之血的九黎、天狐的子孙烈山、伏羲的族人太昊、怀光氏后裔怀光、山精灵兽混血的东夷、神魂混合的天华。

和历史仅有几千年的人族相比，神裔与生俱来的力量高深莫测，他们以天神后人自居，人族在神裔眼里与蝼蚁无异不值一提。然而探寻天道奥妙的人族在修真的过程中亦获得了强大神力，他们将横空出世的神裔一族视为妖孽。

玩家进入游戏必须选择成为人族或者神裔，一旦决定自己的阵营就注定受到来自敌对阵营的生死挑战。

种族的冲突无关正邪，似乎是上古大神在世界上隐退之前留下的一点消遣，然而人族与神裔的战争却一代代残酷地持续妙的平衡却在年复一年的战争中倾斜，一个由人族玄幻世界，或者是一个由神裔支配的神秘仙境？天码就掌握在玩家手上。

飞天遁地，修真化仙：

在游戏过程中，玩家的等级、曾经完成的任务的物品、参与的活动、击杀的Boss都将记录在玩炼成就里。完成特殊的成就将能获得特殊道具奖励代表着玩家在游戏中的能力，当玩家达成高级成就获得全服公告的荣耀。

腾云驾雾空中战斗是任何一款富有中国神话游戏不可或缺的元素，在《诛仙2》中玩家可以像的仙侠那样或御剑飞天或驾驭法宝，在云端展开激斗。飞行战斗并非是无限时的，当法宝的精力值耗便会脱离战斗状态掉落地面。有限制条件的战斗更战性，也更考验玩家的综合操作能力。

幻化变身在游戏中已经不是新鲜话题，《诛仙新变身系统让幻化变身更加趣味盎然，一个变身系有多种灵活玩法。在游戏中玩家通过收集幻灵石拥的能力，不仅可以使通过变身获得特殊状态，更可为敌对阵营的一员潜入敌方，还能在战斗中使用变将对手变成没有威胁力和攻击力的小动物。

无论是神裔或是人族，在修炼到一定程度之涅槃达到更高的修为境界，接触到仙魔佛三大阵开更有挑战性的阵营较量，体验《诛仙2》双阵营乐趣。

奇妙的玄幻旅程，尽在《诛仙2》

一个任你笑傲天上人间的世界，一个七十二莫测的世界，一个神裔与人族战乱的世界；一段仇的旅途，一段探索成仙之道的旅途，一段携手写恩怨情仇的旅途。不再是单纯的泡菜升级模式的画面、丰富的系统、全方位立体化沟通交流的将梦想和仙境糅合为一体的奇妙世界，充满中国侠风情的梦幻之旅，《诛仙2》在这个夏天带给你的清凉体验！ P

如果您对于完美时空的游戏产品《诛仙2》有什么好的事、全新攻略或者心得体会，也欢迎给我们提供稿件，稿件用，您也将获得丰厚的回报，甚至还有机会成为完美官方特哦！《诛仙2》信箱是：zhuxianpm@wanmei.com，邮件明您的个人资料、联系方式以及刊登该文章的媒体名称。

)9年9月，历经6年精心制作、200名研发人员参
乙元投入的国产自主研发武侠3D巨作《剑侠情缘
叁》终于上线公测了。一场中国风的式的江湖世界
查从此拉开了序幕。无论是对于武侠迷还是网游迷
《剑侠情缘网络版叁》都是值大家得尝试的产品。
个完全拟真的江湖世界，大口吃肉大碗喝酒，其乐
可以言表！

格——清新亮丽休闲体验

剑网3”完全还原真实的唐代风貌，再现了大唐盛
荣昌盛。写实风格展现给玩家一个又一个美丽的画
新的竹林、荒芜的沙漠、幽静的江南小镇、与世无
庄、色彩斑斓的花海……一幅幅优美的画卷仿佛电
呈现在玩家面前。以休闲体验为基础的游戏内容，
在欣赏美景的同时提升自己的等级。抛弃了纯粹打
的传统，让玩家像看武侠小说一般随着剧情而成
受策马江湖的淋漓快感。

景——大唐盛世风起云涌

剑网3”的时代背景是从盛唐到中唐时期，随着
变迁，游戏世界也会随之改变，例如游戏内的城

市场景也会因战争缘故而有所不同。故事伊始，大唐盛世，这个本该太平的年代却成为风雨飘摇的前夜。身处这样一个看似太平的年代，玩家拥有着成为绝代高手的愿望，从一名无名
开自己的江湖生涯。天宝十四年，安史之乱爆发，
家的命运又将和国家命运联系起来，江湖中风起云
竟谁主浮沉？！

务——侠之大者小兵传奇

剑网3”庞大的任务系统，多达6000余个不同任务
泽。玩家可以自由选择自己的命运，通过任务提升
司时了解整个游戏世界发展的脉络。在了解游戏的
加入各种特色任务，仿佛是独立在游戏世界中的小
使玩家在做任务升级的同时更享受到任务所带来的

区——帮派家族侠情剑缘

剑网3”无论是从个人还是团体上，都为玩家提供

了一整套的社区系统：两大阵营的选择、帮会的建立、不同势力声望的获取、势力地盘的争夺、野外资源的争夺、强大的帮会管理工具等。玩家可以在游戏中感受到整个武林的动荡，
的成长更会影响到本方势力的实力提升，带给玩家
存在感，使玩家在游戏中“仗剑快意江湖，一展大
”。

武功——金古传统武侠正统

“剑网3”采用类似格斗游戏的武功动作系统，武学设计依据金庸、古龙等经典武侠小说设定，富含古韵的招式动作结合精致的武学特效，抛弃玄幻的成分，完全回归正统的武侠世界。独具特色的经脉系统使玩家能定制与众不同的游戏人物；武功秘笈让武学精进永无止境；多样化的江湖与门派轻功使小说中飞檐走壁、来去如风成为现实；门派阵法令玩家深刻感受到队伍战法的精髓所在。这一切都将让您完全沉浸在原汁原味的江湖世界中。

生活——琴棋书画诗词歌赋

盛唐时期同时也是中国文化最为繁荣的时期，玩家可以在游戏中通过“阅读”这一独特的生活技能，感受盛唐的气息，感受诗词的魅力。“问剑江湖随我意，牵马西山亦留情。”真实的武侠生活，真实的江湖感受，这也正是“剑网3”中生活技能要给广大玩家带来的不同体验。

个性——正邪两立随心所欲

浩气盟、恶人谷两大对立阵营任玩家选择，阵营内有各个门派的区别，不同势力之间有地盘和资源的争夺。开设有战场模式供两大阵营玩家公平地进行争夺，战场中可获取声望奖励换取特殊装备及物品。团队专享独具挑战的副本概念，开放式的武功技能系统，数量众多的套装装备选择，具有武侠传统特色的经脉系统，独具中国古典特色的丰富挂件，尽显个人风采的纸娃娃系统……这一切都可以让玩家在游戏中彰显自己的个性，定制专属自己的独一无二的游戏人物。

神兵——武林至尊号令天下

“剑网3”中各大门派均有各自的神兵利器，玩家可以通过游戏中的高级副本获得，伏魔袈裟、御神神剑……每一件神兵都有着它们的传奇经历和的独特历史，玩家可以在获得神兵的同时更加透彻地了解游戏的剧情，种类繁多的神兵利器也使玩家在游戏过程中充分感受“神兵在手，傲视群雄”的快感。P

“你是什么职业？” “战士。” “对不起我们要个会加的。” “好的……”

“你是什么职业？” “加。” “对不起我们要个能扛的。” “好的……”

“你是什么职业？” “能抗又能加” “捣乱的弹飞。” “好的……”

每一个玩过需要职业配合游戏的玩家或多或少都经历过这种情况，终于考完试或者终于下了班，沏好茶，准备好零食，兴奋地进入那个久违的世界准备好好鏖战它一个晚上，结果却因为组不到队而泪流满面。

有人说可以玩那种可以Solo的嘛，没错确实现在也有这样的游戏，不过既然玩网游，当然还是组队更加有趣不是？一边打一边吹牛，图的不就是个放松娱乐交朋友嘛？而且就算是这种弱化组队的游戏，其实同样存在着职业配合问题，不然只设计一个职业好了……

职业的多样化是未来网游发展的绝对趋势，就如同现实生活里如果都是脸谱一样的流水线产物岂不无聊透顶？各有所长相互配合才是王道。但同样存在另一个事实，由于目前网游的发展瓶颈，很难做到绝对的职业平衡，就算是平衡之神暴雪也只能通过不断地推出补丁来维持动态平衡，能够做到“人人有功练”“天生我材必有用”可以说是不可能完成的任务，总有虽然看着很喜欢，但是实际用途始终不如“战法牧”的职业存在。这是“铁三角”法则的诟病，我们可以去无限地完善它，却冲不开这种模式带来的局限性。

《幻想世界》则针对这一现象做出了自己的尝试。

这款游戏看起来只有3个职业，战士、法师和猎人。凭借优秀的伤害输出和手段，大家都可以Solo，虽然不会出现组不到队而哭泣的情况，但是有没有觉得有些单调？这还像2009年的作品吗？或者说副本里的Boss就是一顿傻打？

原来它还有一个“职业变身系统”

所谓职业变身，就如同字面意思一样，每个职业可以转变成另一种形态来应付不同的场面。

战士转换形态为“磐石”，防御力大幅提升，配合各种嘲讽技能，成为一名合格的肉盾；法师的转换形态为“控魂”，也就是现在流行的控制职业。变身后控制技（化猪）CD缩短，足以应付群魔乱舞的场面；猎人转换形态为“猎医”，变身后治疗辅助技能CD缩短，且物理攻击力转化为治疗效果。

于是只需一瞬，一个标准的“铁三角”式队伍便形成了。

“职业变身系统”是目前《幻想世界》中最为抢眼的设定，每个玩家可以控制两种职业，针对不同情况以不同面貌出现，这样既可以怡然自得，也不会损失配合之乐，很大程度上减少了因为职业关系带来的麻烦事，简单说，你不会玩到一个姥姥不疼舅舅不爱的“废”职业，也无需感慨离开团队你什么也不是。

该系统目前虽然不能说已经尽善尽美，但确实是一次打破固有职业模式的摸索和尝试，力图在“职业过少没意思”和“职业过多不好组”两者之间寻找一个崭新的平衡点。

影视界劲吹3D风

"就现在大部分国内观众而言，对没有免疫力，一听是高科技的东西掏出钱包扔给电影投资方，图个新

7月初3D动画片《冰河世纪3》登陆暑假档又迎来另一部3D动画片《飞屋记》。该片作为戛纳电影节的开幕电已经引起了不少影迷的关注，而以3D噱头，无疑又为其披上了一层华丽外衣。

不过，业内人士认为，随着现代社会电影的迅速发展和3D技术的日益成数字3D已成为全球影视界的新潮流。与国际接轨的中国市场，也被卷入洪流。据悉，上半年引进的片子中已都冠上3D的头衔，票房收入可观。

汇众教育学员作品

遗憾的是，国产动画在这场票房争夺战中再次沦为配《麦兜响当当》和《马兰花》两片合计票房收入只冰河世纪3》的一个零头。

国产"麦兜"孤掌难鸣

"麦兜"的火爆，为处于困顿迷茫中的中国动画行业了希望的火花。这部国产2D动画电影，自7月24日公迅速红遍大江南北。首日全国票房破千万元，上映几天，该片就突破了3300万元的票房。截至7月底，已超4000万，但是依然被号称"皮克斯有史以来最"的"飞屋"的到来，抢尽风头。

皮克斯风格与迪斯尼数字三维技术第一次结合，让观者卡尔、小罗一起进入了南美洲的探险之旅。飞屋在飘荡，南美洲雄壮的天堂瀑布景象，还有片尾的空中等场面，都将3D电影的优势发挥到了极致——扑面的场景让观者身临其境，仿佛与主角一起翱翔。

但3D技术并没有成为《飞屋环游记》的全部，诚如导演彼得•道科特所言："我们把3D当成我们蜡笔盒一根蜡笔而已。"《飞屋环游记》更精彩之处在于故情感的传递。

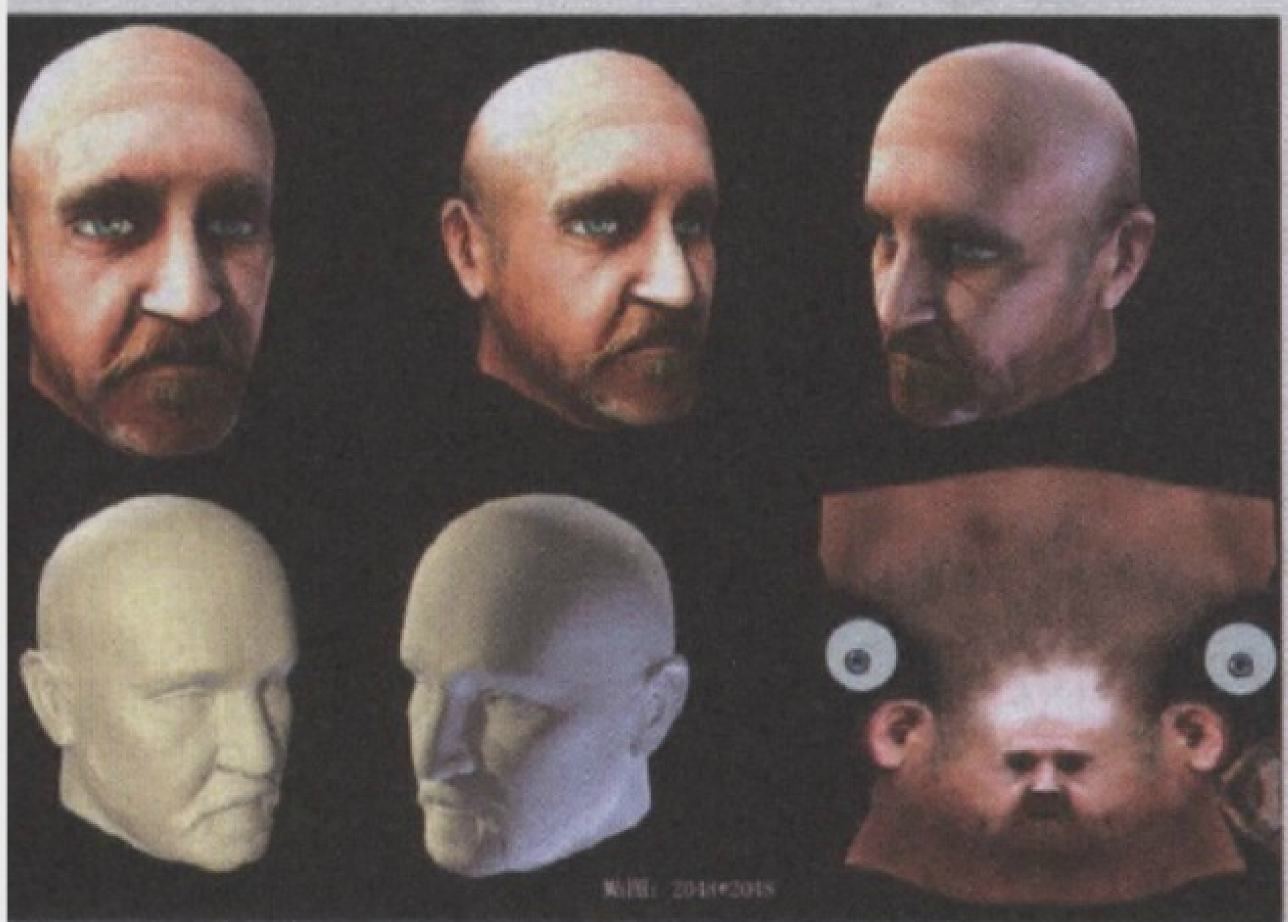
普及尚需时日

"国产动画与日美动画相比，到底是依旧技不如人，智不如人？"面对这个困扰行业许久的疑问，我们在数字娱乐权威研究机构——汇众教育询到了答复。

在过去的五年间，这里已经成功走出了两万多名优秀术人员，投身到全国70%以上的数字娱乐企业，涉及动漫、游戏、数字影视等多个领域。作为亚洲最大的3D动漫、游戏专业人才培养机构，汇众教育一直密切关注动漫、游戏产业发展及人才、技术变革。

"虽然真正意义上的3D电影在国内才刚刚起步，但经过多年的发展，3D技术早已不再神秘。目前，3D在国内动漫、游戏等数字娱乐领域的应用已经日渐广泛，专业的人才培养体系也日渐完善。"

据汇众教育相关负责人透露，随着针对3D高端技术人才培养的"云世界"平台投入使用，行业内涌现的新生力量已经不容小觑。但目前整个行业面临着人才缺乏的发展瓶颈依然存在，3D技术在内地的普及尚需时日。



汇众教育学员作品

"技术为剧情所用"

同时，汇众数字娱乐专家指出，"3D电影作为文化创意产业的一部分，技术为剧情所用，才是衡量成败的关键。"

《喜羊羊和灰太狼》在画面上的粗糙是业内公认的事实。但是，这些并不妨碍小朋友对"喜羊羊"的喜爱，甚至很多年轻白领也都热衷观看此剧，还总结出"嫁人要嫁灰太狼，做人当做懒羊羊"的名句。而麦兜在年轻人心中更是影响深远，这个不管如何受挫，永远怀抱梦想和坚持的小猪是所有平凡都市人的心灵抚慰。

"国产动画片的一大症结在于编剧层次较低，还停留在低幼化的阶段：动画片的编剧和一般的艺术片不一样，没有一个好的动画片剧本，恐怕拍不出一个好的动画片。跟一般的故事片也不一样，主要是幻想的世界，要夸张。这就是动画的特性。"

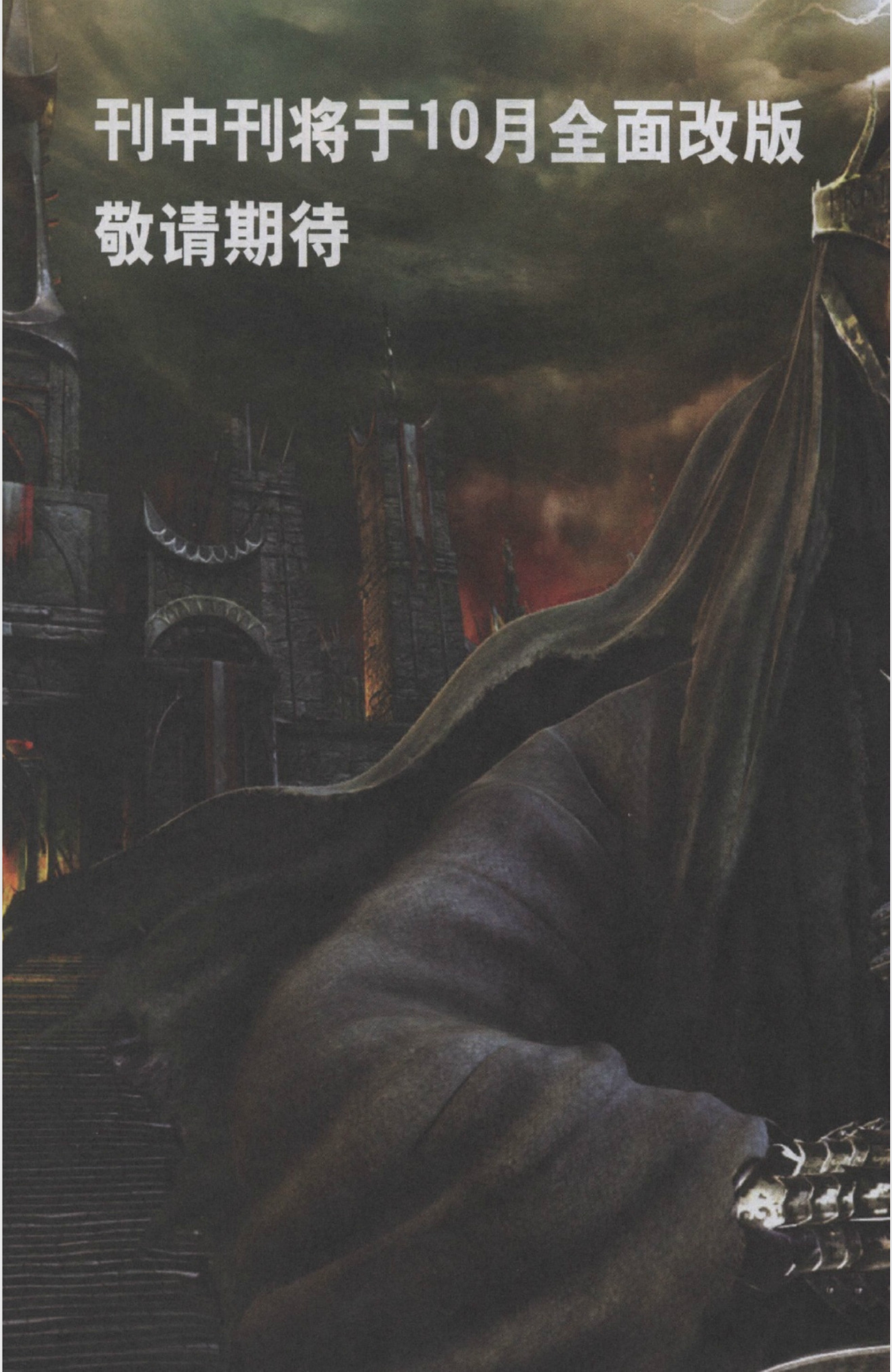
因此，专家们认为，创意是动画电影成功的最关键因素，技术的完美，也都必须建筑于创意之上。

编后

近年来，随着以3D技术为载体的游戏、动漫行业的飞速发展，对动漫、游戏设计开发的3D人才培养和培训也日渐成型并体现出品牌效应。汇众教育游戏学院、动漫学院、数字影视学院正是在这一进程中迅速崛起的典型代表。

目前，汇众教育在全亚洲（包括香港、马来西亚）已拥有30多家直营培训中心，超过1500名在职员工，汇众教育坚持从国内动漫企业需求出发，借鉴国外先进的技术经验，再回归本土化的过程，以严格规范的教学管理和完善的就业服务，为中国动漫、游戏产业输送了大量优秀的专业人才。在2009年这个3D影视发展的转折点，国内首个高端CG人才培养方案——"云培训"体系的诞生恰逢其时。

汇众教育官方网站：www.gamfe.com


刊中刊将于10月全面改版
敬请期待

头牌新闻

维莱科技《云之秘境》正式公测

■本刊记者 冰河

目前国内最大的网页游戏运营企业之一上海维莱信息科技有限公司于近日在上海浦东世纪假日酒店召开“《云之秘境》公测发布会暨联合运营招商会”。正式对外宣布：《云之秘境》于8月5日开放公测，维莱科技将为玩家营造一场梦幻的大侠梦境，充分满足广大玩家的武侠情怀。与此同时，发布会上还首次对外公布了该款游戏在Q3和Q4季度的联合运营计划和3000万人民币推广预算。作为维莱科技旗下的首款2D回合横版网游，《云之秘境》主要描述了玩家要在魔王煞统治的秘境大陆中，寻找散落在世界各个角落的神玉碎片，阻止魔王煞统一人神鬼三界。而在整个游戏的旅途中，玩家将完成各种武侠历练。这款维莱科技今年重点推出的作品充分展现了“简单、激情、狂傲”的特性。在2D和3D技术结合支持下，使得游戏画面更具有层次感，配合游戏中回合副本、宠物以及幻化珠等特色游戏系统，在目前网页游戏中非常独具特色。

维莱科技《云之秘境》开发方、运营方和主管领导共同启动公测

发布会现场维莱科技CEO龚金晶详细向大家介绍了公司对于《云之秘境》的重视，并称公司已经为这款大作准备了3000万的推广预算和超过100组联合运营规模，相信《云之秘境》的出现将使整个网页游戏市场规模扩大一倍。《云之秘境》研发公司CEO朱建刚则具体介绍了《云之秘境》在研发技术上的一些特色，尤其是动态人物绘制技术使云之秘境无需下载素材包，精彩的格斗动作也大大丰富了游戏的表现力。

晶合新作

游艺春秋主打《神墓OL》

游艺春秋是首次出现在ChinaJoy上海现场的企业，但是其运营的游戏对广大玩家来说并不陌生——《破天一剑》，这样一款在中国已经稳定运营6年的游戏，如今改头换面之后依旧是游艺春秋旗下的主要产品之一。不过首次面对ChinaJoy的检验，游艺春秋推出自己全新打造的力作——《神墓OL》。根据接收采访的游艺春秋执行董事吴江介绍，这款改编自网络人气小说的作品，采用成熟的2D引擎技术开发，力图还原原作中庞大神秘的场景和传奇情节。这款作品将在10月底进入不删档内测阶段，游戏商城等支持免费运营的系统也将随之上线。吴江表示，作为一个较年轻的企业，游艺春秋目前的目的并不是赚钱，而是磨合团队、熟悉市场，同时也让自己的产品被用户接受。因此，下一阶段的重点工作方向是做出旗下游戏的自有特色。

游艺春秋执行董事吴江

晶合热点

育碧推出《英雄无敌》网页版

《刺客信条2》《Ruse》《Cloudy》《细胞分裂——断罪》《汤姆克兰西之鹰击长空》这些受到单机玩家欢迎的作品并不能让育碧感到高兴，因为在中国大陆地区这些作品无法为育碧实现盈利。21世纪初，育碧曾试水过中国大陆的网游市场，代理运营了里程碑式作品EQ，基于各种原因败北后，至今没有再次尝试，只是授权网龙开发了《英雄无敌在线》。本次ChinaJoy上记者得到确切消息，育碧将在中国大陆正式推出《英雄无敌》网页版。育碧中国首席运营官周宁女士告诉记者：“这次来ChinaJoy，最主要的工作就是寻找合作伙伴。”曾担任过位于加拿大多伦多的北电全球总部运营总监、市场副总裁的周宁在2005年加入第九城市，后于2008年初加入育碧，任育碧中国首席运营官至今。周宁表示：“之所以育碧换我来做中国市场，就是因为育碧需要一个了解中国市场的人来操盘。”周宁认为：“国外游戏产品更注重过程，中国游戏产品更注重玩家互动。所以外国公司的产品进入中国之后，在管理上、思维上存在很多差异。不过至今为止，我与法国人的沟通十分顺利。”她同时还透露：“除这款作品，育碧还计划推出一款大型在线网游。”

搜狐畅游《天龙八部》签约出口泰国

搜狐畅游于近日宣布与泰国ASIASOFT公司签约，将旗下网游《天龙八部》在泰国的代理运营权正式交给ASIASOFT公司。作为搜狐畅游目前的顶梁柱，于2007年5月开始在中国大陆运营的《天龙八部》一直在进行海外推广工作，成功登陆越南、新加坡、马来西亚等地。搜狐畅游表示：“《天龙八部》在全球已拥有超过5000万的注册人数，在中国大陆地区取得了87万玩家同时在线的成绩。”泰国Asiasoft CEO Pramoth Sudjitporn表示：“很荣幸能成为《天龙八部》在泰国的合作伙伴，对《天龙八部》进入泰国网游市场前景充满信心。”

智信恒科技披露《纷争OL》

首次参加上海ChinaJoy展会的北京智信恒科技凭借旗下全球首款跨服PK网游《纷争OL》获得广大玩家、公会与媒体的高度关注。而在活动现场，智信恒科技CEO张志鹏先生也就游戏和企业的一些情况向本刊记者进行了一番介绍。这款以跨服PK为主要特色的游戏采用智信恒自己开发的引擎技术，已历经两年多的研发。出于用户群体硬件配置的调查情况，其间的开发过程反复了几次。面对如今市场上种类繁多的游戏类型，之所以选择以PK为主要特色游戏，张志鹏先生认为，目前《传奇》《征途》仍旧是所在企业主要的盈利来源，这说明此类热血团战的作品依旧有非常稳定庞大的用户市场。而这部分用户也渴望能尝试一些新的有特色的同类型作品。因此《纷争OL》在保留了此类游戏热血战斗风格的基础上，引入了很多新概念，如敌占区任务经验加倍、中立区双方需要面对来自敌人和地区卫兵的攻击等。力争让游戏不仅仅是相互之间厮杀，也能充分体现团队和荣誉。

《纷争OL》代言人郑凡

《战地Online》韩国第二次封测

由韩国Neowiz公司与美国艺电EA共同合作开发的第一人称射击游戏《战地Online》（Battlefield Online）已于8月4日至8月10日进行第二次封测。继首次封测推出的地图Karkand、Penetra及Zatar后，《战地Online》征服模式还将推出两张全新地图——Shaqi和Zalalabad。该模式也作了进一步改进，以方便玩家在游戏中相互沟通。不仅如此，《战地Online》还引入“指挥官模式”及“百人大战”等功能，这使《战地Online》区别于市场上的同类游戏。最多容纳8人的小分队将允许玩家充分运用战略战术进行战斗。首次封测中的64人战场也已经升级，能容纳多达100个玩家。各种武器的性能平衡也将有所调整。此外，PvE模式还将为玩家们展示如何使用各种作战设备，并为玩家们营造用户友好的游戏环境。

九城联手宇峻奥汀

上海九城联合台湾宇峻奥汀在ChinaJoy现场召开发布会，宣布双方合作，由九城代理运营宇峻奥汀作品《三国群英传Online2》。九城副总裁沈国定先生与宇峻第一事业处副总经理刘信作为双方代表出席。沈国定先生表示，九城成为大型全3D多人在线战略角色扮演游戏《三国群英传OL2》在中国大陆唯一运营商，这也是九城第一次代理我国台湾省的研发产品，对九城来说是一款具有非常意义的产品。希望凭借这款产品，能开启九城和台湾省游戏研发公司的深入合作。宇峻第一事业处副总经理刘信通过大屏幕展示了《三国群英传OL2》的完成进度，包括产品简介、3D绘图技术、基本职业、特色玩法、万人国战等相关问题。其中，《三国群英传OL2》与以往MMORPG所不同的是，引入DIY策略战旗类玩法，允许玩家通过工会组建自己的城池，并赋予玩家行政管理、修建城防的能力。

《英雄无敌在线》正式迎来“竞技嘉年华”

网龙公司于近日宣布旗下网游《英雄无敌在线》正式迎来全新的玩家盛会“竞技嘉年华”，该活动包括五大赛事，涵盖PvP与PvE等多方面项目，无论是熟悉传统《英雄无敌》单机系列游戏内容的玩家，还是熟悉《英雄无敌在线》对战系统的玩家都可以从中找到独特的乐趣，该活动还会通过发放各种顶级道具、各种丰厚奖励的方式来奖励新玩家、回报老玩家。

晶合快评

不同的战场，同样的玩家

■晶合实验室 地穴领主

《怪物猎人3》出了。

对于从未在PSP或PS2等游戏机平台接触过《怪物猎人》系列的玩家来说，这个消息不会比某个陌生网游开始内测的消息更值得留意，但是对于《怪物猎人》系列的忠实玩家而言，这几乎就像“《星际争霸Ⅱ》《暗黑破坏神Ⅲ》或《魔兽世界》新资料片上市”对暴雪的Fans而言一样有震撼力，但是……

《怪物猎人3》出在Wii上了。

对于没有Wii的《怪物猎人》系列玩家而言，这消息就如同“《星际争霸Ⅱ》《暗黑破坏神Ⅲ》或《魔兽世界》上市，但不支持PC平台”一样令人沮丧。

在游戏机及其衍生文化已经相当普及的今天，相信读者对这些信息不会感到陌生：游戏机产业由索尼、微软、任天堂三大巨头长期霸占着，三方持续多年的商战一直围绕着各自推出的游戏主机进行，待战争发展到“次世代”阶段，就成了微软的Xbox 360、索尼的PS3和任天堂的Wii之间的战争。颇为有趣的现象是：在这场战争中，出于对某个厂商所推出的某个主机上的某系列游戏的热爱，一些游戏玩家逐渐成为了这台主机、这个厂商的“士兵”——“与敌对势力作战”成为了这些Fans的使命。在很多游戏论坛上，表示自己对游戏、对主机、对厂商的忠诚，同时贬低、打击、斥责与自己观点相异的玩家的行为都非常常见，这些玩家还根据立场的不同划分了不同的势力，并创造了不少“黑话”：例如用“索匪”称呼那些无条件支持索尼及索尼游戏主机的玩家，用“任黑”称呼那些无条件反对任天堂及任天堂主机的玩家……每当新作上市，三方玩家就要集合起来酣战一番，主题也不外乎是任天堂主机游戏销量低、画质糙；微软的主机会“三红（因硬件结构问题导致元件出现难以修复的故障）”；索尼的主机只有蓝光光盘，性价比可疑……之后甚至可能会上纲上线，一直谈到某厂商扭曲错误的营销方式和发展策略会导致游戏业崩溃、经济危机乃至祸国殃民。我很喜欢看这类硝烟弥漫的帖子：做观众的时间长了，会发现这些“战帖”有点相声和京剧混合的意思——固定的角色戴着固定的脸谱说着熟悉的台词，并且对其他熟人重复相似的调侃或攻击。

但问题是：那些全身心投入战场厮杀中的玩家们并不认为自己是在演戏或说相声，他们可是“动真格的”，总能拿出不把假想敌绑上火刑柱、不把某厂商送上绞刑架不罢休的气势。气势是统一的，表现方式却很多样化，嬉笑怒骂无一缺乏。

厌光生物地穴领主

索尼的PS3由于理念“超前”（成本和售价也跟着“超前”），被称为“三神机”，而微软的Xbox 360向来有“三红机”之称，按照玩家们的命名习惯，Wii则被挂上了“三坟机”的牌子：意味着游戏作品的可怜销量几乎可以把游戏厂商埋入坟墓——诚然，这一恶意攻击在事实面前是站不住脚的，每款主机上都会有热销作品和销量惨淡的作品。但这完全不妨碍以任天堂为目标进行攻击的玩家们无视Wii平台上既叫好又叫座的成功作品，对这些玩家而言，任天堂的Wii仅仅意味着画面粗糙、程序简陋、不思进取还剥削游戏开发商，总之是游戏界全部“恶”的化身。他们中的绝大多数当然不会购买Wii——并且喊着“不能让一分钱落入游戏界最邪恶的大魔王手里”“谁会花钱给自己找别扭”等口号，而其中极少数有闲钱购买Wii的玩家的目的仅仅是：亲手、亲眼证明这个主机在各方面是多么落后。

我猜他们当中最热衷于论坛互喷、总是能及时把握一切机会加入战斗或频繁向其他玩家宣战的人敲键盘的时间比握手柄的时间还要长，泡论坛的时间比玩游戏的时间还要多，显然游戏的乐趣本身远远逊色于论坛互喷所能带来的快感——如果你和我一样是一个喜欢与游戏互动多过喜欢与人战斗的玩家，你一定会和我一样谴责那些家伙的扭曲……好吧，现在是时候回到文章开头处了，那些每天都要一边念咒一边把写着“任天堂Wii”的草人钉在树上的家伙这次选择以“赌销量”的形式来发起集团冲锋，纷纷声称“Wii版《怪物猎人3》销量超过多少万我就吃光盘、手柄、遥控器、游戏机等匪夷所思的东西”，结果首周58.3万份的高销量就让赌徒们彻底销声匿迹，当然，他们不会放弃，只不过是潜伏起来等待着下次“反扑”的机会罢了。

等等……为什么要在这里谈论电视游戏玩家之间的事呢？

因为不久前在一个热门的《魔兽世界》主题论坛上看到了一个内容大概是“不小心说了另一个网游的一两句好话”的帖子，你应该能猜到那个楼主遭遇了怎样的不幸：大量《魔兽世界》玩家乐此不疲地对该楼主、该网游和该网游的全部玩家进行了各种攻击……你应该也能猜到那些攻击的手段和内容都是什么：从最简单的“没品位”“素质低”到人身攻击，再到把一个网络游戏作为游戏业全部“缺陷”的投影……哦，还有那句“那垃圾游戏的在线人数要是超过多少多少我就吃什么什么……”。

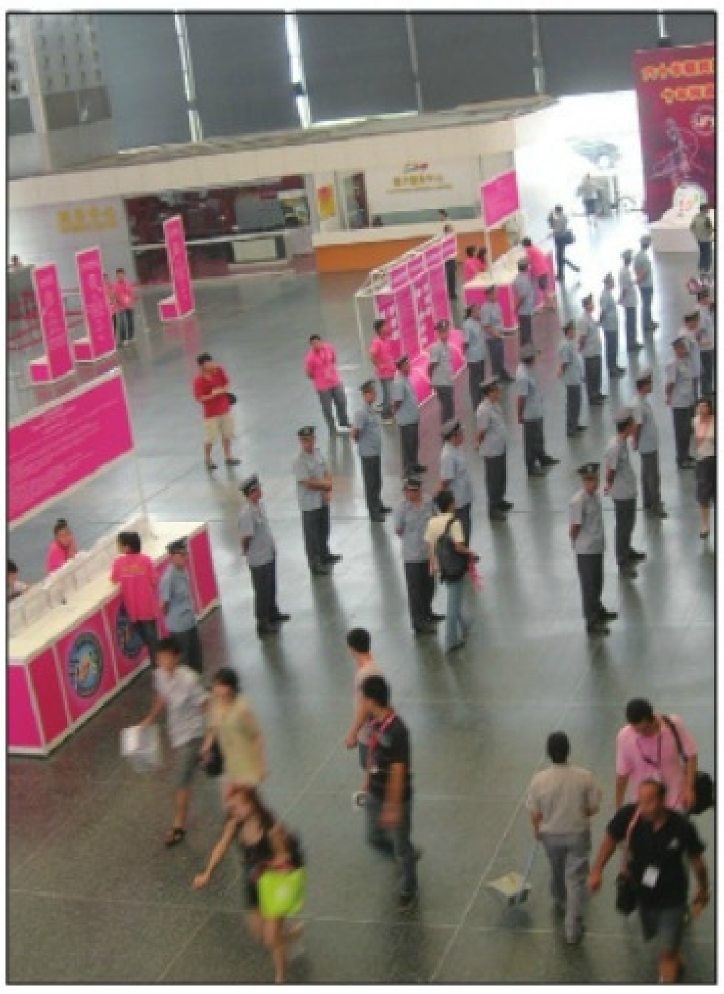
就这样，在不同的战场上，我在硝烟间依稀看到了同一群玩家的身影。

（漫画作者：SUNS）

顺流逆流——ChinaJoy2009掠影

■本刊记者 冰河 小明（上海报道）

这是中国国际数码互动娱乐展览会，又叫ChinaJoy的年度游戏大Party第七次在中国大陆粉墨登场，自从2004年它宣布永久落户在上海之后，就被这座充满商业和浮华气息的城市所带动，坚定不移地向着没有极限的商业化娱乐化方向纵马狂奔。5年来我们在这里见过有人因莫名其妙的原因而一夜成名，引得近几届ChinaJoy“寻找下一个丁贝莉”竟成为业界上下乐于设置和观赏的一个噱头；我们也在这里见过有公司堂皇登场却没看到下一届展会开幕的盛况，例如以扬帆出征的造型亮相全场，并包下豪华游轮邀请业界同仁和媒体观赏黄浦江夜景的盛宣鸣，没有复制历史上一次次出现的传奇，倒是重现了历史上一次次的闹剧，只留下后人“《大航海时代Online》本来是个好游戏”的遗憾；我们还在这里看过名人和草根上下人等种类各异的行为艺术，从史玉柱、丁磊、唐骏等人的妙语机锋，到人民群众的“抱抱男”“俯卧撑”（如大家所愿，今年的亮点事件是“拍一下会怀孕啊？”），让这场以游戏娱乐为内容的展会，本身又营造了诸多衍生的娱乐内容。总之，无论如何，它的创办者当初的目的是达到了，ChinaJoy已经如愿和美国E3游戏展、日本TGS东京电玩展并列，成为中国玩家乃至亚洲玩家热切期盼的三大游戏展会。而且它完全形成了自己的特色，E3大展是电脑游戏和游戏机游戏新作集中展示碰撞的时刻，东京幕张的TGS则是游戏机游戏百花齐放的盛会，而我们的ChinaJoy，如果说过去还能将注意力集中在游戏作品上，这两年却已经在Web 2.0时代与时俱进，本身就已经是最大的娱乐内容，至于其中到底有什么值得关注的国产游戏业界大作——请问最近有大作么？又有人关注过什么大作么？如果你阅读这篇文章之初是抱着寻找今年国产游戏大作的目的而来的，那么很遗憾，又让你失望了（啊？我为什么要说又呢？）。不过，从今年发生的变化看，也许2010年我们会看到一些改观，当然，这只是也许而已。



严阵以待的保安队列，给即将开幕的展会增添了几分紧张气息

虽然每年都会对ChinaJoy展会进行报道，并且已经是第四次前往上海进行现场采访，不过本刊记者出发之前依旧陷入了手忙脚乱的状况，除了各个参展企业基本选在同一时段，并且“一定要亲自来哦，不来就是不给面子……”的热情邀请让人左右为难，另一方面许多从未听说过名字的企业忽然出现在采访邀请列表中也着实让人为了采访前的准备工作而忙碌一阵。不过后来才发现，这种忙碌基本陷入于徒劳的境地，而具体的原因后面我们会加以说明。

2009的ChinaJoy相对往年有了一些变化，2008年除了首日的高峰论坛之外，展馆面对观众的开放时间为3日，而2009年将这一时间恢复为此前的4日，但相

漫长的入场队伍让今年的展会看着格外有人气

貌似严格的安检措施，不过也就坚持了两天

应缩小了展位面积。在布展期间，本刊记者进馆后发现，除一号馆和二号馆被一众游戏厂商所占据之外，往年好歹填满的三号馆今年只有1/2不到的面积有些零散展位，加上一贯自娱自乐的Cosplay比赛和从未听到过谁是冠军的某现场电子竞技比赛，三号馆的空地虽大，但人气还挺高。

不过仔细研究一下现场的布展，会发现一件有趣的事情。众所周知，在ChinaJoy开幕之前，目前中国网游行业最引人注目的热点是围绕着《魔兽世界》，发生在上海九城和广州网易之间的明争暗斗。而在现场，上海九城和广州网易就无巧不巧唱起了对台戏。另一个吸引眼球的事件，是此前搜狐畅游和以原畅游员工为骨干的麒麟游戏就游戏知识产权和名誉侵权发生的争议，而现场畅游和麒麟游戏的展台也是面对面。这两个不知有意无意的设置，让本届展会在开幕之前就充盈着一丝不安分的气息，台下众人则抱着等看好戏的心情静候开场。

于是在充满兴奋和惴惴不安的气氛中，这个炎热夏季最闹腾的游戏圈大Party，静悄悄地开始了。

高峰论坛：中国游戏的风向标

如果说游戏展应该是一个国家游戏行业实力和走向的集中体现，那么高峰论坛就应该是游戏展的精华所在。虽然ChinaJoy并未能完全履行它应有的职能，但就高峰论坛来说，却是越来越体现它的本色。也许是如今的网游行业利益太多容易让人眼花，也许是如今的互联网纷纷扬扬什么谣言都有，总之当中国游戏行业的精英企业家们再次聚集到一起面对面交流的时候，他们显得分外珍惜这个机会，格外坦诚和直白。虽然碍于时间和场次安排，本刊记者不能一一聆听所有对话，但对于一些知名人物的发言都没有放过。他们的发言，也显示了中国游戏行业近期所面临的隐性和显性问题。

第一个代表网游企业发言的丁磊甫一上台开讲，就激烈地表示，中国网络游戏行业高速发展的同时，一些人性中的贪婪体现了出来，遮蔽了诚信和良知，此时场下观众发出了会意的笑声，毫无疑问大家都明白他指的是什么。丁磊表示，必要的竞争是必须的，但是现在的一些竞争已经是恶意竞争了，“这无异于杀鸡取卵”。他痛斥利用媒体误导消费者、打击竞争对手等行为虽然在短期能得到好处，但是这种行为必然使得行业中的长期利益受到损害，消费者受到伤害。丁磊的演讲虽然没有指名道姓，但众所周知是针对九城，这也引来了随后登台的陈晓薇更为尖锐的针锋相对。同时，记者注意到当陈晓薇登上讲坛之时，丁磊随即先行退场。虽然陈晓薇登台时表示此次演讲的主题是“坚持自主研发与国际化运营，坚持把玩家利益作为企业最高利益”，但随即就接着丁磊“暗算”的话题谈起了恶性竞争。她直接指明“网易与暴雪合资公司是公开的不合法行为（政策不允许合资企业运营游戏）。九城可以在这里很明确地说，暴雪、网易、九城三家公司都是上市企业，上市企业的账没有一笔是可以暗着算的，都必须明着算。九城向政府提出了举报网易与暴雪成立合资公司的事情是公开署名举报，而相关消息却被某些网站拿掉，这的确是丁磊先生前面发言的最好例证。我一直在想，是什么样的利益驱使手足同胞之间互相攻击。”她的发言同样引起了现场的热烈反响，而当陈晓薇发言结束回到台下的时候，丁磊也随即从场外返回。需要说明的是，丁磊和陈晓薇的座位被安排到一起，而两人在台上发言之后，在台下基本没有再说什么话。

丁磊和陈晓薇之间充满火药味的发言让论坛的开端就到达了一个高潮，随后的其他人的演讲由于缺乏内里的戏剧性显得逊色了很多，但从内容来讲，其后的发言由于缺少了一些意气，反而听起来更实际。金山的求伯君发言的主题是“玩家”，他表示获得更大收益的办法，除了相互的激烈竞争之外，目前更有效的途径是开发原有市场之外的群体，给更多的普通人提供娱乐消费，把整个市场做大，这样大家都有饭吃。而针对目前全社会都非常关注的网络沉迷问题，求伯君也表示游戏企业要负起应有的责任，不能涸泽而渔。目前“免费游戏”模式竭力增强游戏黏性，鼓励玩

网易丁磊开炮：恶性竞争是目前中国网游行业的最大危害

九城陈晓薇：我们才是恶性竞争的受害者

巨人总裁刘伟：要更多关注非付费玩家的感受

金山求伯君：生活永远比游戏更重要

家多消费的方法，值得所有人反思。

仿佛与求伯君呼应，巨人网络的总裁刘伟发表演讲的题目也是“关注非付费玩家的感受”。她在发言中表示：任何一款免费游戏里非付费玩家是绝大多数，游戏感受的下降会使他们获早获晚地离开游戏，他们的离开也会影响到付费玩家的游戏体验，最后影响到游戏的生命力。

《征途》是免费游戏模式的开创者之一，并且获得了巨大的成功。但巨大的成功背后也难免存在缺陷和错误，因此巨人网络和史玉柱董事长一直在不断反思调整，逐渐淡化免费游戏模式中过强的功利色彩。如果现有模式中的这种过度功利气氛不能够得到有效消除，培养出玩家群体极度追求功利的心态，长此以往毁掉的将是整个游戏行业所有人。

在中国游戏企业中，完美时空一直因卓有成效的海外拓展而备受称道，而现场的发言中，完美时空总裁池宇峰对中国企业的海外拓展给出了自己的建议和想法。他的意见主要集中在4点。第一点是人才的培养，企业在进行全球化拓展时，国际型游戏人才是必不可少的基础。第二点是要重视国际交流，全球化的竞争环境要求企业绝不能故步自封、闭门造车，一定要走出去，跟全球不同国家的同行沟通、学习甚至是进行合作。只有这样才能够借鉴外国的优秀经验，在发展中少走弯路。第三点是要重视文化融合的问题，不能只依靠单纯的“中国风”，最好的方式是把中国的传统文化和当地文化相结合，这样的话才能被当地市场更好地接纳。最后一点是谨慎的企业发展之道，目前中国企业在国际化道路上还处于摸索前行的阶段，游戏企业也不例外，盲目全球化只会给自己带来不必要的损失。

展会现场：美色与礼品的飨宴

离开衣冠楚楚，正襟危坐的高峰论坛，ChinaJoy现场是一片狂欢的海洋。从开幕的那一刻起，进场的玩家就使出浑身解数，与展台美女合影、围观精彩火热的歌舞、排队领取各种各样的纪念品。美色与礼物，从首届ChinaJoy开始，这一直就是玩家关注的不变主题。但对于前来采访的记者来说，美女虽然养眼，却不能充斥所有的版面，纪念品也许有些小实惠，却压根与游戏行业的整体利益无关。于是各路背着行囊，扛着设备的媒体记者们，忙碌奔波于各路游戏企业负责人的采访中。对于我们来说，这些采访中所流露出的变化和观点，更有价值和意义。

小和尚、女仆装、直奔纪念品的观众。各色人等在ChinaJoy上寻找自己的乐趣

联众游戏

让本刊记者记忆最深刻的是联众游戏总裁伍国梁的专访，虽然这并不是第一次与他对话，但就谈话的内容来说，他如此坦诚却是前所未有。针对联众游戏一直是靠“网络棋牌游戏”起家和生存的问题，伍国梁承认此前联众对棋牌游戏之外的大型游戏的开发和运营缺乏成绩。因为此前的团队和企业架构都是在棋牌游戏内容下成长起来的，因此难以适应转变可以理解。不过目前的市场发展趋势是大型游戏和休闲游戏的界限逐渐模糊，类型也更加多样化，还出现了联合运营这种让合作者利益共享的新模式，因此联众在新一阶段有很多机会，会考虑将原来联众棋牌游戏平台化模式彻底推翻，取而代

联众公司总裁伍国梁

之的是更为便捷的FlashGame形式。目前联众所致力的方向是格斗游戏，这种类型的游戏深得“易于上手，难于精通”的游戏精髓，联众将尽量保持游戏的平衡性，同时也考虑将与各大电影公司的功夫电影合作，开展异业合作，共同推广双方的品牌，最终实现共赢。目前联众的游戏大厅需要作出改变，他们将考虑以更为便捷的方式来让玩家迅速进入到游戏当中，比如直接打开浏览器就能够运行的Flash版棋牌游戏，同时联众将考虑与SNS平台以及门户网站合作，将游戏植入到虚拟社区当中，这样玩家将会更方便地与好友进行游戏。

巨人网络

巨人网络在展会现场展示了年初“赢在巨人”计划开展以来的成果，宣布“赢在巨人”运作半年来共有5个创业团队加盟，同时，首次披露大型MMOPRG产品《仙途》加盟“赢在巨人”。刘伟介绍，“赢在巨人”计划2009年1月推出，随着多款“赢在巨人”产品陆续加盟，巨人网络拥有产品总量已经超过10款。截至目前，巨人网络已经接触国内外研发团队2800多个，其中有200余个进入到深入接触阶段，已经确认加盟团队5个。最近一个加盟团队是来自杭州的雪狼软件有限公司，巨人网络投资持有该公司51%股份。目前“赢在巨人”计划将尽快推出两款产品面市，一款是5月22日已经开启内测的休闲网游《我的小傻瓜》，将调动包括51.COM等资源大力推广。另外一款就是由雪狼软件自主研发的2.5DMMORPG《仙途》，《仙途》第一期宣传推广的预算是4000万元。此外刘伟还表示“赢在巨人”欢迎任何形式的合作模式，这半年的合作案例中，有《我的小傻瓜》这种全资收购模式；有控股和提供技术支持的《仙途》模式；有公司投资25%的参股模式；有合作运营、利润分成的模式；也有团队加盟，在“赢在巨人”孵化项目的模式。在1月宣布该计划的时候，巨人网络曾承诺2009年为该计划至少准备1亿元资金，上不封顶。今年下半年“赢在巨人”还将扩大投资规模，吸引更多优秀团队和个人加盟。

巨人网络展台开场就列出一队美女

金山游戏

金山公司在ChinaJoy现场发布了全3D网游《飞天风云》，这款作品由金山和旗下投资工作室上海致雄强强联手，号称以百人制作团队之力，耗时5年精心研制而成，是金山继“剑网3”后，第二款3D网游作品。但在现场最受关注的仍旧是金山此前已经开始测试的《剑侠情缘网络版叁》。谈及耗费了金山大量财力和心血的“剑网3”，金山公司副总裁邹涛强调：“这款游戏我们做了6年，是要打造一款精品，开发人员都是全身心投入，一定要反映出我们的实力和水平，对外测试也花了很长的时间，力争给中国玩家带来一款值得记忆的作品。”对于未来中国网游市场的格局，邹涛坦言将呈现出金字塔态势。塔顶是类似腾讯、网易这样的门户，本身有庞大的用户群，运营游戏的优势非常明显，他们几乎不需要刻意去积累游戏玩家，就能把一款游戏做得风生水起。塔中就是金山、完美这样具有自主研发能力的内容厂商，再下一层就是如九城、盛大这样纯粹的游戏运营厂商，相对而言，这类厂商的风险较高，如果上游厂商取消其运营权，就会很惨，典型的例子是九城。邹涛认为，像金山这样的公司具有不可替代性，可以和整个游戏产业链中的各方合作。而整个游戏行业经过数年的大浪淘沙，现在也归于平静，炒作的东西少了，大家都埋头做自己的事。对于未来游戏市场竞争的焦点，邹涛认为内容最重要。在他看来，现在的玩家都见多识广，不会轻易因为厂商们几句煽情的广告语就心甘情愿花钱，即使刚开始被忽悠进去了也会退出。唯一能留住玩家的是内容，从游戏的各个细节引起玩家的共鸣，让他们充分体会到游戏的真正魅力。此外，游戏的创新也必不可少，这个创新不仅仅指运营模式，更多是以内容来增强游戏本身的黏度。

杭州乐港

作为中国网页游戏最成功的企业，杭州乐港的动向一向为关注网页游戏的人士所关注。在ChinaJoy现场，乐港公布了其网页游戏新作《魔晶幻想》。发布会上乐港CEO陈博表示《魔晶幻想》融合了RPG游戏的特点，拥有浮空城市、天空舰队、魔法炼金等多个时下流行的幻想元素，是RPG与SLG游戏的结合，不同于《热血三国》的古朴和战略类游戏特色。陈博特别提到，《魔晶幻想》的开发使用了自主研发的Flexpower引擎，有了这一技术的支持，使整个游戏的研发更加高效，大大缩短了玩家等待《魔晶幻想》的时间。现在《魔晶幻想》还处于技术性封闭测试阶段，不过相信在年内，玩家们就能体验到这款奇幻大作。

杭州乐港的展台吸引了各个年龄的观众

游戏橘子

老玩家也许还记得曾经在大陆推出《混乱冒险》《巨商》的游戏橘子，这家中国台湾省的网游企业在EQ2饮恨后便一直在大陆沉寂至今，分公司从北京迁址至上海，北京只保留了研发团队。当所有人以为橘子们也许就此淡出大陆市场时，它又杀回来了。

游戏橘子行销部总监叶志辉表示：“大陆市场对橘子非常重要，EQ2之后这些年我们一直在思考如何重新切入，期间我们其实一直保持着对大陆市场的观察和摸索，包括与北京完美时空的一些合作，都是为了可以积累更多经验。”

叶志辉坦承：“了解橘子的玩家可能知道，橘子在中国台湾省，还有日本、韩国等地都有很好的成绩，但实话实说，从盈利角度看，就算在台湾省取得第一，也不如在大陆市场取得第十五。”

这次游戏橘子找到的切入点则是《 暗黑之魂 》，这是一款结合了MMO和DOTA的作品，用叶志辉的话说就是“MMORTS”。他解释道：“《暗黑之魂》由暴雪前创意总监带队，开发人员大都为中国人，橘子之所以签下这款作品，主要是考虑到它可以拥有欧美作品的素质和更贴近中国玩家的游戏性。”

谈到“本土化”，不由让人想起当年EQ2的东方化模型，事实证明那次“本土化”并不成功，叶志辉对此表示：“《暗黑之魂》的亚洲版的变化目前主要聚焦在两点，一是针对游戏操作方面，比如UI设置、鼠标操作习惯，加入新手村等；二是增加两种更亚洲的职业，武僧和忍者，游戏内涵上没有丝毫改动，均是冒险、PC、战场三种主要游戏模式。”

腾讯游戏

腾讯展台的游戏不如美女抢眼

腾讯是本届ChinaJoy上展示了最多产品的厂商，以“腾讯”方式进行着地毯式的作品轰炸，合作研发的NBA2K网络版；自主研发的《轩宇传奇》；代理运营的《大明龙权》，除去卧龙、量子等腾讯自家开发团队外，与北京永航、深圳网域、北京像素均有不同方式的合作。腾讯互动娱乐业务系统副总裁王波表示：“联合运营、代理、合作开发、项目投资，这是目前腾讯游戏在产品规划方面的顺序。”

所有成功平台化后的运营商实际上都在采取这样一种战略，因为在各种市场资源充沛的情况下，如何完善旗下产品线才是最严峻的问题。实际上，运营商很大一部分精力都需要放在与合作伙伴的各种条款上，王波举例说：“假如与日本厂商合作，合同可能只需要10张纸，但如果是美国公司，也许100张也不够，不同的合作伙伴有着非常大的差异性，不确定的方面十分多。”

王波对此表示：“为了让合作可以少些磕绊，必须建立一套完整的机制，这个机制的核心思想就是保证大家利益是一致的。”

面对记者提出的“相同的理念”是不是就是指“赚钱的理念”时，王波认为：“我不否认利益是一个很大的前提，但这里的理念更多是指能否进行有效的沟通，讲道理永远是第一位的。”王波打了个比方，他说：“对于所有运营商来说，都不应该排斥与合作伙伴分手这种情况，这是一件很正常的事情，而且合作关系就好像夫妻，如果真的分手，不一定是业绩不好，更多原因是有积怨。”

游戏蜗牛

《九阴真经》。这款处在研发尾声的作品是蜗牛在本届ChinaJoy上的主打游戏，可以算是中国第二代武侠网游的代表作之一。针对蜗牛提出的“真武侠”，蜗牛副总经理何一希表示：“很多时候，武侠是指一些特定的人，而不是所谓帮派战争，所以在蜗牛缔造的武侠世界里很难去界定阵营，我们希望可以让玩家根据个性学习武功，而不是按部就班的一级武功、二级武功，也不会去设置某种天下无敌的招式，简单说，蜗牛提出的‘真武侠’，就是指一种中国人特有的人文精神。”

根据记者了解，尽管《航海世纪》在国内算不上热烈，但在海外市场颇为蜗牛创下不少收成，何一希对此给予了肯定答复，他表示：“海外市场对于蜗牛来说并不陌生，老实讲，我们早期的作品受众群并不大，比如《航海世纪》，我们认为网游应该实现网状结果，跑到不同地方的事情都是随机的，所以《航海世纪》保持多线程发展，但这导致了很多国内用户的离开。我们需要扩大产品价值，于是便进军了海外市场，这几年操作下来，从前期的市场开拓，变成了现在重要的企业方向之一。”

何一希透露：“尽管目前《航海世纪》玩家并不多，但是忠诚度很高，目前在欧洲的收入已经翻了5倍，其实老外玩起来更舍得花钱，曾经有个玩家一个月投入了7万欧元，目前《航海世纪》在北美和欧洲都是免费运营加道具收费模式。”

《九阴真经》在海外发行自此也就势在必行，但记者始终对老外能否接受“武侠”文化心存怀疑，这和《功夫熊猫》并不相同，正如同很多人喜欢骑士，但不一定会去了解中世纪文化一样。何一希认为：“文化差异必定存在，我

们会用一种别的方式向海外展示中国的武侠精神，比如亢龙有悔这个招式，不可能去给他讲述这个词的来源，而是用一个故事、一个人物来传递出去。”

根据记者了解，《九阴真经》将在全球范围内同步上市，这种模式对国内厂商来说并不多见，何一希表示：“海外拓展主要依赖于合作伙伴，蜗牛也在尝试自主运营，但效果并不理想，2009年蜗牛计划建立3家分公司，主要负责推广工作，目前在俄罗斯已有所动作。

何一希总结道：“相比中国大陆市场，海外的差异主要在于用户不是网吧用户，所以国内这一套不会起到作用，我们不会在海外打‘网游’广告，而是通过别的方式让大家知道蜗牛和我们的产品。”

游戏蜗牛的展台陈列出了不少开发中的作品

完美时空

完美在ChinaJoy上的“地球”形展台便可以很好诠释出今年的全球化战略，完美时空互动娱乐有限公司总裁竺琦表示：“目前完美已经向多个国家和地区出口了8款游戏，根据中国版协游戏工委发布的数字，完美在2008年度的出口额占到了全行业的近40%，全球化战略作为完美的核心战略之一将持续下去。”

在《神鬼传奇》和《梦幻诛仙》推出之前，完美也许不会太喜欢谈起“引擎”这个话题，但随着上面两款2D和2.5D产品的出现，完美终于补齐了这块短板。竺琪表示：“完美进入网游市场时，根据自身特点以3D作品作为突破口，随着企业的发展和实力的增强，自主开发新的引擎便是水到渠成，同时我们也注意到2D市场依旧很大，包括东南亚部分地区同样如此，这也是我们连续推出几款新引擎的主要原因，接下来，完美将在2D和2.5D市场进行全面的产品布局。”

此次ChinaJoy上最吸引玩家注意的便是《梦幻诛仙》，这款2.5D回合制作品同样取材于网络小说“诛仙”，竺琪表示：“除去游戏类型不同外，游戏内容也有所区别。相比《诛仙》对原著的还原度，《梦幻诛仙》更加强调‘诛仙’之意境，对原有内容进行了扩充和演绎，希望营造一个形散神不散的‘诛仙’世界。”

第九城市

经《魔兽世界》一役后，第九城市明显加强了自研力度，《名将三国》和ChinaJoy上公布的《奇迹传说》两款作品均为自主研发。

《奇迹传说》（MUX）脱胎于《奇迹》（MU），九城副总裁沈国定对此表示：“之所以推出MUX，一方面是对经典的缅怀和延续，另一方面也加入了适合今天网游市场的新鲜元素，比如地图任务、公会系统、攻城战等。”

在演示动画中，记者看到了MU中冰风谷、天空之城等熟悉地图，如果有读者曾经是MU的Fans，可以关注一下这款作品。

《奇迹传说》是九城本次展会主要推广的游戏

沈国定表示：“MUX的副本有塔防、时间、群怪等模式，游戏中城市具有可成长性，会随着游戏时间增加商品品种和城市守卫力量，并提供离线聊天功能。”值得一提的是，记者在MUX发布会上遇到了MU开发团队人员，在交流中了解到，他们十分关注九城这款新作，看来MU的好戏并未停止。

天盟数码

很多读者可能还不熟悉福州天盟数码，这家公司其实早在2005年便已成立，一直从事网络娱乐相关工作，2008年出现在大家视野里的176平台则是由天盟数码独立打造的一个网络游戏运营平台，主攻国内市场，目前旗下拥有《星际文明》《众神之战》《梦想岛》3款作品。

天盟数码中文游戏经理王友文告诉记者：“2008年8月《众神之战》开始不删档测试，也标志着176平台正式上架。《众神之战》后，我们又陆续跟进了超微客户端策略网游《星际文明》和横板卷轴网游《梦想岛》，在今年第四季度将推出两款网页游戏和一款MMORPG。”176的计划很明显，以网页游戏作为切入点杀进市场，王友文对此表示：“我们承认，相对于国内其他已进入市场五年以上甚至更长时间的公司来说，我们的确错过了市场发展最快的那个年代，但恰恰是这个原因，让我们可以看到很多前辈的运营案例，使176有机会取长去短。”

对于《众神之战》的选材，王友文表示：“尽管现在网页游戏如火如荼，但如果细心观察的话就可以发现，题材方面有很大局限性，大都在travian类和三国类上做文章，这也是我们把《众神之战》的故事锁定在希腊神话中半神时代的主要原因。”DNF之后，越来越多的横板作品开始出现，《梦想岛》也要算其中之一，项目总监丁育红对此表示：“《梦想岛》的核心思想是‘人无我有，人有我无’，这便是其与众不同的地方。”

IGG

如果有读者在海外玩过中国网游，那么很可能会知道IGG。IGG建立于2005年，一直聚焦于在海外运营推广中文网络游戏，至今已有4个年头。IGG合伙创始人兼COO许元告诉记者：“之所以聚焦海外，是基于公司的蓝海战略。当时我们发现没有被完全激活的欧美大型网游市场的潜力巨大，我们希望能在北美市场完全被开发之前占据有利位置，最终成为这个市场中MMORPG的行业标准制定者之一。”

许元认为：“我们都知道第一款网络游戏UO就产自美国，但欧美市场的发展却落后于亚洲特别是中国的网络游戏市场。”

不可否认，经过10年历练，国产网游已经脱胎换骨，尽管还存在着诸多弊端，但从整个行业角度观察确实有长足的进步，不过是否意味着已经可以在电子游戏发源地一展身手？，许元告诉记者：“中西文化差异是一个不得不解决的棘手问题，一些游戏在中国做得成功，但是不一定适合海外市场，所以准备走出去之前，需要对目标市场有所了解，从而有产品制作上有所考虑。其次是市场的分析，国外市场与国内截然不同，需要花费大量精力和财力来研究市场。最后是国外地域广阔，目标市场难以锁定，推广难度高，成本高。我认为这些都是国内网游想要拓展海外市场不得不考虑的一些问题。”

目前IGG给自己的定位是“中国第一网游出口运营商”。

尾声

《星际争霸Ⅱ》与《巫妖王之怒》虽然放出了广告招贴，但却没能举办任何活动，让人遗憾

除了在各个发布会和访谈现场奔忙之外，本刊记者也走马观花对展会现场的盛况浏览了一遍。虽然布展时九城与网易、畅游与麒麟游戏的展台安排让人有所期待，但现场展示中，基本没有什么期待中的碰撞发生。畅游和麒麟尚可以将各自的当家游戏拿出来载歌载舞唱对台戏，而九城和网易则基本陷入干打雷不下雨的状态。九城展台上的游戏是近期大力宣传的MUX和《三国群英传Online》，知名度不算高。网易展台上虽然打出了《巫妖王之怒》和《星际争霸Ⅱ》的宣传海报和视频，却因为这两款游戏尚未通过国家审批而不得做活动宣传，于是展会现场不明真相的围观群众就这样干瞪着眼度过了期待的4天。

不过在台下，当记者就网易九城之争与同行进行交流的时候，他却告诉记者一些此前从未想到的东西。“上海是个冒险家的乐园，循规蹈矩是活不下去的。九城这次痛斥恶性竞争，不过他们从前半路截杀《劲舞团2》，甚至连《劲舞团》都想一并拿下的行为不知又算什么。说实话，九城的对头太多了，上海滩有的是人乐于在九城和网易的纠葛中推波助澜，让《魔兽世界》多休息一段时间。陈晓薇和丁磊都拿恶性竞争做话题，但所指责的也绝不仅仅是对方，最简单的例子，《魔兽世界》停服之后，有多少企业打出了‘没有世界，还有XX’的旗号？仅仅就上海盛大来说，《魔兽世界》停服带来的效应，就足以让《永恒之塔》锦上添花。所以《魔兽世界》的遥遥无期，不仅仅依赖网易和九城角力的结果，其他看不见的手也很重要。估计在暑期档推广期结束之前，《魔兽世界》不会回来。”

匆匆忙忙，在上海的采访就在满眼的腰肢大腿和企业手提袋中迅速溜过。当宏观经济遭遇金融危机时，游戏行业却表现出异常的火热，诸多拥有房地产、工业、电信业背景的资金纷纷进场，试图在网游的大蛋糕中分一杯羹。这并不算是坏事，经济学上有“口红效应”理论，意思是当经济形势下滑时，标志着娱乐消费的廉价口红销量反而会上涨，网游就是新时代的廉价口红。就游戏本身来说并无对错，但如何盈利，产品质量如何，能否可持续发展，这些我们一直面对的普通问题，在火热的形势下却显得更加突出。在漫天的歌舞和美色当中，我们没有找到这些问题的实际答案。

值得一提的是，本届ChinaJoy展会是记者4次亲赴上海采访经历中“安检架势最严格”的一届。之所以说“最严格”，是相对往年凭票入场的简单手续，今年在入场时除了要验票之外，还需要将随身携带的箱包通过金属安检仪器进行安检，如果有瓶装液体则需要打开喝一口。主办方声称此举是为了配合上海迎接世博会所做的安检举措，不过展会前传出的“《魔兽世界》玩家将集体组织现场抗议活动”的风声也是让主办方紧张的重要因素。而在拿起行李之后，还要经历体温检查，享受一次红外探测的待遇，显然这是因为年初以来从墨西哥蔓延到世界的H1N1甲型流感带来的效应。如此繁琐的入场程序，使得早上所有的观众大约需要3个小时才能全部入场，倒也让现场的人群格外拥挤，显得更热闹了许多。而之所以说“架势”，是因为除了前两天这些安检程序得到有效执行外，随后几天就基本流于形式，只有验票程序依旧一丝不苟，毕竟一张门票要50块钱，事关收益，谁都不会马虎。这一点倒是符合中国网游行业一贯的作风，该有的东西好像全都有，不过仔细品味却发现并不是那么一回事，只有关系到钱的问题上，大家一个赛着一个认真。

最后的视觉飨宴

好吧，我们知道，大家都在等着这个呢。实际上各色美女已经超越游戏，成为每年ChinaJoy展会最大的看点。坦白说，上海滩16岁以上21岁以下有些姿色的女性估计那几天都聚集在新国际博览中心了，这也是每年支持众人不辞辛苦在场内奔忙的重要动力。要是论量，我们是无论如何不能和互联网相比的。因此我们比质，在所拍摄的照片中精心选择出了自己认为最好的部分图片，当然大家看看就可以，如果有审美上的不同意见，请保留吧。P

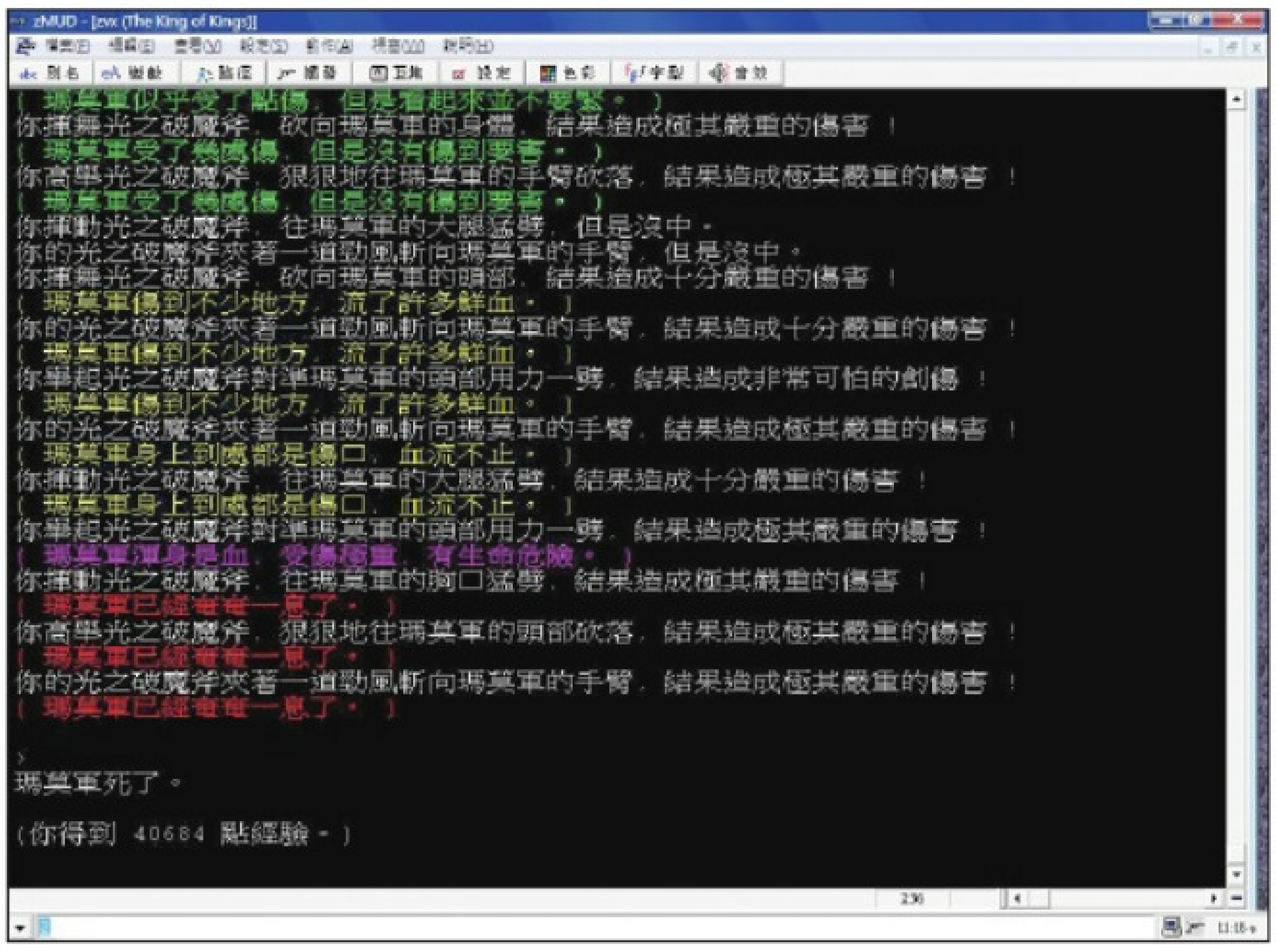
▶深度关注

10年，网页游戏破茧成蝶

10年前的1999年4月，在经过了对基于电话网络系统的一个游戏的升级改造之后，乐斗士推出了中国大陆地区最早的简易图形MUD游戏——《笑傲江湖之精忠报国》。同年7月，一款名为《网络创世纪》（Ultima Online）的网络游戏的模拟服务器进入中国，北京、上海和深圳等地迅速出现大量民间模拟服务器，让中国玩家开始实质性地接触到优秀的图形化网络游戏。自此，中国正式开启了网络游戏的时代。一年后，也就是2000年7月，第一款真正意义上的中文网络MUD游戏《万王之王》正式推出。在当时特殊的历史条件下，《万王之王》凭借着优秀的游戏品质，成为当时中国第一代网络游戏中毫无争议的王者之作，而中国网络游戏的运营机制也通过《万王之王》得到了初步建立。

■北京 老七

1999年4月，由乐斗士推出的《笑傲江湖之精忠报国》是中国大陆地区最早的简易图形MUD游戏



此画面中展示的是中国台湾省版MUD《万王之王》中“狂战士”的技能“狂暴（Berserk）”，能够在一回合中快速攻击对手数十次，是本作与之后许多线上游戏中玩家间对战的主流技能之一

10年弹指一挥间。10年之后的2009年，中国的网络游戏市场规模早已突破200亿元，根据艾瑞的数据统计，仅2009年第一季度，中国网络游戏的市场规模就已达到61.6亿元。10年，中国的网络游戏在经由MUD转化为客户端类网络游戏的路途中，网页游戏作为MUD游戏的后代，在经历了相当长一段时间的沉寂之后，上演了惊天逆转，迅猛崛起，再次成为了人们关注的焦点。这里面有辛酸，有博弈，有隐忧，也有梦想与荣耀。

什么是网页游戏

网页游戏，又称无端网游，英文名称是Web Game或Browser Game。顾名思义，它是指通过互联网浏览器，基于网页技术进行的多人在线网络游戏。它不需要下载客户端，玩家在任何时间、任何地方的任何一台连接到互联网中的电脑上，都可以通过浏览器访问网页进行即时在线游戏。不需要下载客户端，成为了网页游戏与传统电视或电脑网络游戏的最大区别。

由于目前客户端类网络游戏动辄需要下载高达几GB的客户端程序，同时对电脑内存容量、图形显示芯片等硬件配置的要求越来越高，网页游戏的“轻量级”优势也愈发明显，更凭借着它的无端属性得到了许多办公室白领一族的喜爱。而这，也无疑是网页游戏获得迅猛发展的原因之一。

中国网页游戏在历经了10年的变迁与发展之后，已经成为当今中国网络游戏产业中一个重要的组成部分。但是今天的玩家们，却很少有人知道网页游戏有着怎样的前世今生。

网页游戏的前世今生

在文章的开头处已经提到，如今的网页游戏是由最初的MUD游戏演变而来。MUD起源于英国，第一个MUD是1978年出现的MUD1，而MUD的名称也由此得来。所谓MUD，是英文Multi-User Dungeon、Multi-User Dimension或Multiple User Dialogue的缩写，中文全称为“多用户虚拟空间游戏”或更容易理解的“多人参与冒险游戏”。由于其英文缩写MUD翻译成中文后意为“泥巴”，所以很多中国玩家普遍称其为“泥巴”或“网络泥巴”。

1995年问世的《侠客行》至今仍然在运行。图为北京大学《侠客行》服务器的游戏界面

实际上，在1999年更早之前的1995年秋天，一款由一群“金庸”迷创立于北美的基于MUDOS的文字MUD游戏《侠客行》即已问世。这款直到今天仍然拥有众多铁杆粉丝且尚在运行的游戏在当年风靡一时，甚至被称为当时全球第一的MUD游戏，而它也被公认为是几乎所有中文MUD游戏的共同鼻祖，并且影响了整整一代游戏网民。要知道，在1995年时，中国的互联网行业刚刚起步，中国大陆还没有在全国范围内开放公众互联网服务，联众也远未诞生，而后来几乎占据了整个中国互联网的腾讯QQ，甚至连一堆代码都不是。

而在《万王之王》之后的岁月里，以《石器时代》为代表的客户端类网络游戏全面袭来，中国的第一代网络游戏玩家们被客户端类网络游戏的华丽界面和流畅操作吸引，于是，早期的MUD游戏逐渐淡出人们的视野，甚至被人们冷落和遗忘。

中国互联网在经历了数载风雨变幻之后，终于从Web 1.0步入了Web 2.0时代。而网页游戏也终于脱离了禁锢着自己脚步的原始技术。玩家们告别了粗陋的画面，告别了每一次交互都要引发浏览器刷屏一次的痛苦。网页浏览器技术的发展也终于让网页游戏拥有了旺盛的生命力，愈加丰富的表现形式出现在越来越多的网页游戏中。

更重要的是，网页游戏终于找到了属于自己的特定用户群体——办公室的白领人群。这一数量庞大且具有充足消费力的群体有着足够的理由来玩网页游戏：工作压力大、精力有限，在忙碌工作的间歇获取娱乐和放松的需求极其旺盛且一直存在。可以说他们天生就是网页游戏的玩家，或者网页游戏天生就是为他们准备的。看看现在火爆至极的开心网，如果没有争车位、买卖奴隶以及后来的偷菜等这些简单的插件式网页游戏，它还能开心得起来吗？

如今，网页游戏的火爆已是不争的事实，而其在短短几年时间内的井喷式发展令人咋舌，业界更是公认了网页游戏的发展速度已经超出了网络游戏行业的发展速度。它就像一辆在高速公路上飞驰的跑车，引人瞩目，又令别人望尘莫及。

网页游戏的市场现状

发展速度快是今天中国网页游戏市场一个毋庸置疑的特点，此外，它还具有市场覆盖大、参与厂商多、游戏产品杂和管理秩序混乱的特征。

根据艾瑞的分析数据我们不难看出，中国网页游戏用户规模的增长速度在井喷之后逐渐趋于稳定，而其市场的发展潜质还很大

市场覆盖大，这一点很好理解。据CNNIC于2009年5月发布的最新数据显示，中国网民数量已达3.2亿之多。如此庞大的网民群体在互联网中几乎100%都会使用到网络浏览器，而依托于浏览器的网页游戏与3.2亿网民之间几乎没有任何接触上的障碍，换句话说，有浏览器的地方就有网页游戏，这也就意味着，这3.2亿网民中的每一个人随时都可能成为网页游戏的用户。而据艾瑞的数据显示，2009年中国网页游戏的用户规模会达到1550万人，这与3.2亿的网民相比还是一个很小的人群，网页游戏市场还有着很大的潜质。

而互联网中的一条基本法则就是，当你有了足够多的用户，也就拥有了商业机会。面对如此巨大的市场，没有人会无动于衷，一大批网页游戏厂商如雨后春笋般冒了出来，竭尽全力在这3.2亿潜在用户，以后还会更大的市场中获取自己的立足之地。这里面除了众多兼做运营平台的网络游戏媒体外，也不乏传统有端网络游戏的巨头们。网易、盛大、九城、腾讯、巨人等客户端类网游的大佬们也对网

如今一些制作精良的网页游戏与客户端类的游戏几乎已经没有差距。图为基于Flash技术的MMORPG网页游戏《昆仑世界》

一年多以前上线的《三国风云》成为了中国网页游戏市场中三国题材游戏模仿的对象

页游戏的市场虎视眈眈，纷纷推出了自家旗下的网页游戏产品，而这种局面还有着持续扩大的趋势。于是，这些网页游戏厂商们的跑马圈地行为造就了当今网页游戏市场的井喷式发展，这其中也不乏混水摸鱼者。

在众多网页游戏厂商中，有相当一部分公司都是十几个人，靠着百八十万的资金，用3～5个月甚至更短的时间“开发”出一款游戏，然后急迫地杀入市场。这里的“开发”之所以加上引号，是因为那根本不是真正的开发，而只是套用别人的程序和数值，替换掉界面和皮肤而已。这些游戏厂商就像做山寨手机一样的在生产网页游戏，哪个游戏最火爆、哪个游戏最赚钱，哪个游戏就会成为他们的目标。这样的例子比比皆是，最典型的就是市场中的三国题材游戏。当一年多以前上线的《三国风云》取得了极好的市场口碑和效益之后，网页游戏的市场中突然冒出了众多以三国为题材的同类作品。鱼目混杂的网页游戏产品让这个市场变得跌宕起伏，也让玩家们感到迷茫。

各游戏厂商之间的角逐让网页游戏市场中的竞争变得愈加激烈，也推动着这个市场的不断发展。根据艾瑞《2008年中国网页游戏行业发展报告》中的数据显示，2007年中国的网页游戏市场规模为1亿元人民币，而到了2008年则增长到5亿元人民币，2009年更将达到9亿元人民币，预计到2010年能够突破10亿元，达到12.6亿元人民币，并将持续保持20%以上的增长速度。然而在如此快速发展的背景下，整个网页游戏行业中的一些积弊和繁荣下的问题也越来越多地显现出来。

网页游戏行业的罪与罚

在网页游戏从业者之间，盛传着一副不无自嘲式的对联。上联是“一游戏二代理引得三方运营导致四分五裂，六测七试名字八更九改看我七十二变”，下联是“十游戏九抄袭编的八卦连天尽是七情六欲，五湖四海玩家三心二意哪能从一而终”。可以说，这副对联非常精辟地总结出了网页游戏整个行业存在的普遍问题。

在网页游戏的市场中，联合运营已经成为很多游戏厂商扩大市场覆盖获取更多市场份额的一个重要手段。而其中将同一款游戏的名字修改出N个版本的现象也非常普遍，甚至当玩家们在分别注册了两个不同名字的游戏之后，竟然发现它们是同一款游戏，这无疑使玩家们对网页游戏产品的识别和区分造成了很大的迷惑。

而比这更糟糕的，莫过于赤裸裸的抄袭，这一点前文中已经提到，在此不做赘述。另外一点对网页游戏行业和玩家都极具杀伤力的积弊，即是网页游戏的广告。

曾经有人总结过网页游戏广告中随处可见的色情元素，其大胆的尺度和低俗的内容不禁令人瞠目结舌，而这种极度刺激玩家们欲望的做法其实目的非常简单，就是吸引玩家点击广告，然后注册游戏。在网页游戏行业中，有一个非常形象的名词：洗用户。

洗用户，简单说就是利用广告把所有的网民“洗”一遍，筛出对游戏本身有兴趣的用户，力图不放过任何一个潜在用户。由于网民在互联网这个相对开放和自由的空间中有着释放现实中被压抑的欲望的潜在心理，于是色情、暴力等阴暗罪恶的元素无疑成为针对玩家们尤其男性玩家的通用招数。游戏厂商们就是通过这种极其刺激网民感官和心理的广告内容，吸引大量的网民点击广告注册游戏，最大限度发掘新用户。

然而，当越来越多的游戏厂商采用这种方式一遍又一遍在各种网络媒体中“洗用户”的时候，那些遭到反复“筛洗”的网民们对网页游戏产生了极大的厌恶和抵触情绪，也导致了网页游戏的整体形象大受损伤。从另一个角度讲，这种做法也对网民中庞大的青少年群体产生了极为不良的影响。

这种毫无责任感的做法，也终于受到了惩罚。

在中国工业和信息化部自2009年1月起大力开展的针对互联网低俗之风的专项整治行动中，网页游戏的这种低俗广告内容毫无疑问遭到了清理，众多网页游戏厂商遭到了严肃警告和处理，而各网络媒体也开始严格要求网页游戏广告的内容和尺度，这在一定程度上净化了网页游戏行业那污浊的空气。

但市场中仍然有一些厂商时不时打出“擦边球”，而这一问题也很难在短时间内得到彻底解决。究其原因，则正是因为各游戏厂商们想要抢占市场以及获取最大化盈利的迫切心理造成的，而这也从一个侧面反映出网页游戏市场中的竞争已经激烈到一定程度。

当然，这种低劣的“洗用户”方法绝不是长久之计，而网页游戏厂商们获得进一步发展的方向又在何方呢？

网页游戏的突围与未来

虽然网页游戏行业整体的高速发展趋势毋庸置疑，但如何在激烈的市场竞争中突围仍然是各网页游戏厂商们面临的一个重要问题，没人有愿意

这些大打色情牌的网页游戏广告曾经风行一时，其中不仅涉及道德问题，也涉及广告图片中人物形象等侵权问题

在这场比拼速度的赛跑中被淘汰。

当2008年中国的上网本市场激战得如火如荼的时候，一些嗅觉敏锐的网页游戏厂商从中看到了机会。上网本所细分出的用户群与网页游戏的主力用户群有着高度的一致性，即，这两者所瞄准的主力市场都是都市办公室中的白领一族，于是，一场网页游戏搭载上网本的全新营销模式就此形成。上网本自身的游戏娱乐弱点被网页游戏很好地弥补，而网页游戏也借此高效地接触到十分精准的用户群体。2009年前后，先后有一些网页游戏厂商在这种模式中寻求突破，但这一模式究竟能为双方带来多大的利益，还需要经过市场的检验才能下定论。而目前，随着3G在中国的不断发力，或许这将成为网页游戏的又一个机遇。

除了在营销渠道方面的突围之外，也有一些网页游戏厂商开始从行业自身的角度去思考未来的发展方向。

对于中国的网页游戏行业而言，摆在各游戏厂商们面前的选择有三条比较清晰的道路。第一即是凭借自身的创意制作出高品质又独具特色的产品以及对市场的快速反应能力发展壮大；第二条路则是结合社区的理念，将庞大的用户群与游戏本身结合起来，以用户群取胜；而第三条路则是借助资本的力量，收购或兼并其他网页游戏公司，获取更大的市场。究竟选择哪一条道路，每个网页游戏厂商心里或许都有着自己的规划和思路，只是没有人知道眼前的路是否会好走。

由华硕的EeePC掀起的上网本风潮为一些网页游戏厂商寻求市场突围提供了机会

从扩大网页游戏产品收益的角度来看，业界也有一些人认为网页游戏本身的媒体价值在未来几年中将被发掘出来。网页游戏本身的游戏属性使其相比其他传统网页有着更高的用户黏性，这为网页游戏中的内置广告提供了机会。只是中国整体游戏内置广告的市场规模还很小，在艾瑞《2008～2009年中国网络游戏行业发展报告》中的数据显示，虽然中国游戏内置广告的发展速度较快，但其整个2008年的市场规模仅为1.2亿元人民币，预计其模式要到2011年才能逐渐成熟。另外，在中国特定的国情之下，网页游戏要想在游戏内置广告的模式中有所收获，还有很长的一段路要走。

因此，对于国内的众多网页游戏厂商来说，先把眼前的事情做好反而显得更为重要，与未来相比，当下的盈利和发展要更有意义。

10年中国网络游戏的演进史，也是中国网页游戏破茧成蝶的艰辛历程。当网页游戏的市场在今天演绎得如此繁盛的时候，我们都知道这只不过是刚刚开始。这只刚刚从茧中挣扎而出的蝴蝶在面对更加广阔的天地之时，也将经历更加猛烈的风雨。

但愿，它能一路走好！

（本文仅代表作者言论，不代表本刊观点。）

中国网页游戏中常见的游戏类型

由于网页游戏本身的产品特质，适合被制作成网页游戏的类型主要集中在策略类、角色扮演类及模拟经营类，据艾瑞2008年数据分析，这三类产品在整体网页游戏市场中所占的比重达到了惊人的89%左右。而动作类、竞速类及射击类尚不具备很好的技术实现在网页游戏中。

▶快言快语

这个世界有得玩

任务是游戏设置的重点之一，无论是RPG还是休闲类游戏，都离不开任务系统。对于RPG里的任务，多数玩家向往副本带来的游戏技巧和极品装备等，任务系统虽非一些玩家的追求目标，却是所有RPG玩家的必经之路。一套完善的任务系统可以让一部游戏大放光彩，以拥趸者众多的《魔兽世界》为例，其任务系统则出版成为独立的书目，供人评阅。能与WoW比肩的网游并不多，不过任务系统却是多数网络游戏的必备法宝，究竟任务系统为游戏增光添彩，还是拖其后腿，各个游戏情况不尽相同。

■北京 艺菲

《天龙八部》，现代社会里的武侠主义

从较早的《金庸群侠传》到现在的《天龙八部》，挂上金庸头衔的诸物，一向都有市场，拍了又拍的电影电视见了不少，游戏也从单机走向网络。不管与金庸先生的原著沾不沾边，凡扛上武侠大旗的游戏，热情的中国玩家都会青睐有加。

在《天龙八部》里，萧峰、段誉统统登场，慕容复、王语嫣也不甘人后，不仅在各大城市里与玩家见面，还在任务系统里成为玩家的好帮手。20～70级的玩家，每10级可以触发相应的剧情任务，以60级的“擂鼓山”任务为例，以原著剧情打底，玩家与NPC共同进入任务系统，且NPC不再是冷冰冰的木偶，能够与玩家对话、可以与玩家并肩作战。即使是面对较难的Boss级怪物，玩家不用组队也能够凭技巧和NPC的帮助顺利过关。

《天龙八部》登录画面

《天龙八部》中新手可接寻找时迈任务

时迈任务经验奖励较高

对于所有RPG都不可或缺的等级任务，与玩家的成长息息相关，自然是游戏任务系统里的重头戏，不过相当一部分游戏里的等级任务，除了给玩家以新手指引外，皆是单纯的打怪攒经验模式。《天龙八部》也未能免俗，相当一部分等级任务里，都是到各个野外地图里打怪，或者积累打怪数量、或者收集怪物掉落物品。该游戏胜在野外地图丰富，怪物种类不尽相同。当玩家完成自身等级的任务后，后续任务也由前一系列中的任务触发，任务之间衔接较好，前期的任务值得一做，任务奖励的物品和经验可供玩家初期闯荡。等级任务中也未尽完善，1～10级的玩家本来只能在大理城内做新手任务，10级以上玩家才可到达剑阁场景，去做寻找NPC时迈的任务，但玩家们可以通过门派引领人迅速到达剑阁，完成该任务，所得到的经验奖励也较其他任务高。那些喜欢闯荡新服的玩家，因此一招，可以比同时进服的玩家加快不少升级速度。

网络游戏在网上进行，线下活动也从未落后，凡情人节、暑假、圣诞节间，《天龙八部》总能推出一些与时俱进的活动来吸引玩家加入，发放新的珍兽、赠送财富卡，甚至把原先收费的道具也免费发放，这些虚拟的物品，未必能换来现实中的货币，却能够吸引玩家的眼球。按时间段分配的任务，针对游戏时间较少的上班族玩家，时而完成一些任务，也可得到不菲的奖励。不得不称道商家的促销手段，确实能够抓住玩家的心理。

有了这些任务做伴，“天龙”的世界就不仅是打怪升级，而更为丰富。新手玩家可以做剧情，老鸟们可以下副本，游戏时间不固定的玩家可以试试活动任务，让不同的玩家都可领略游戏的精妙。真是武侠世界多风采，天龙八部任遨游。

《永恒之塔》，非一般的任务

2009年火爆的网络游戏里，能够让玩家为之升级电脑硬件的，当前除了《永恒之塔》（AION），难以找到其他与之媲美的网游了。精美的画面是其主打，让人赞叹不已，任务系统种类丰富，较为完善。

《永恒之塔》的普通任务要是一一道来，恐怕也要专门出版一本指南才可详述。其庞大的普通任务系统，按种族分为魔族与天族任务系，又可

《永恒之塔》进行中的任务

《永恒之塔》消失的村落印章

按地区和种类分为更详细的任务群。普通任务与玩家等级相关，按部就班可以顺利升级、获取装备。普通任务里有打怪、采集等，有若干任务需得组队完成，单枪匹马很难有成就。还有隐藏任务、制作任务，上百个任务陪伴玩家成长，奖励品种多样。能将所有的普通任务完成，也可称得上是不小的成就了。

使命任务像在游戏中讲述的一个个小故事，按NPC的指点，一步步完成任务。以天族任务中较为简单的“污染的原因”任务为例，在与初始NPC对话后，依其指引寻找其他对应NPC，用NPC交给的物品来杀死怪物，获得任务相关物品并交还，可得到斯帕塔洛斯系列的武器。这些使命任务情节丰富，奖励尤其喜人，大量经验和各种上佳的装备犹如天降，与普通任务相比，使命任务不可不做。使命任务里几乎个个都有过场动画，这些动画并不是单纯地展现游戏的精工画面，还可以显示出任务物品的位置，给玩家带来全方位的享受。

在上述任务里，若干任务有着寻路难的问题，在游戏中不存在自动寻路，再加上庞大繁杂的地图，要花费不少时间才可顺利完成一项任务。部分任务要求玩家寻找任务物品或者目标怪物，这些在地图上难以觅其踪迹，或者自己摸索，或者从前人的经验中获得方法。在完成任务后，奖励自不必提，带给玩家的成就感亦足。

任务系统对于《永恒之塔》，为其独具特色的全方位世界观、文化观和种族观奠定了深厚基础。

“仙剑OL”，传承还是结束?

从单机走向电视剧，再走向网络游戏的《仙剑奇侠传》，称得上是中国游戏的标志物，它的各项产品都广受欢迎，当然这是指“仙剑OL”出来之前的事，应了一句老话：“期望越大，失望越大。”在网游种类非常丰富的今天，经历过《魔兽世界》《梦幻西游》之后，“仙剑”迷们所盼望的“仙剑OL”绝不是现在这种简单的样子。

初入游戏，还是有一定惊喜的，熟悉的李逍遥、赵灵儿都出现在玩家面前，就像是单机游戏里的出场故事，引领玩家走进“仙剑”的新世界。以3D角度呈现的画面，比起单机版的游戏画面质量提升不少，但与现今主流的网游相比，即使是经过优化后的画面，仍显粗糙。人物形象僵硬，拉近人物观察，线条有变虚现象，背景贴图的厚重感也不够。不过愿意玩“仙剑OL”的玩家，大多想回顾一下以往单机游戏的经典之处，如果游戏好玩，那么画面效果的不足依然可以忽略。

“仙剑OL”进入游戏时的动画

现实是，“仙剑OL”的游戏内容也让人恭维不得。比较其他RPG具备的等级任务，该游戏的任务系统流于程式化，任务要求大多是打怪、传信、寻找任务物品等，新意甚少。NPC中很难觅到玩家熟知的身影，得到的奖励物品还不如打怪来得多，这样的大众化的等级任务，实难引起“仙剑”迷的兴趣。

游戏中有若干依等级而设的循环任务系统，每一套任务都承上启下，故事性较好，比起普通任务，奖励的经验还算丰厚。但这些任务也难以摆脱打怪、收集任务物品的俗套，尤其是这些任务常常要跨地图操作，在几个地图间重复奔跑，即使有自动寻路的协助，在跑地图上耗费的时间仍难忽视，这也降低了任务本身应有的内涵。

经典的“仙剑”游戏，其故事情节、文化背景以及荡气回肠的爱情，都是值得传诵的精华所在。如果“仙剑OL”能全面兼顾单机游戏的背景、人物等，制作出对应的任务系统和丰富的游戏内容，相信会得到众多玩家的支持。但空有“仙剑”的壳，而缺乏“仙剑”的魂，“虚弱”的“仙剑OL”让等了十余年的玩家大为叹息。

“仙剑OL”登录画面

“仙剑OL”任务列表

任务系统一向是网络游戏中不可缺少的重头戏，即使是休闲类网络游戏，依然有任务系统做伴，获得头衔、道具，提高人物等级，这都是任务系统可以给玩家带来的惊喜。RPG更以任务系统为上，它能给玩家带来整体的游戏概念以及独立的游戏内涵。《魔兽世界》的流行，在于它完善的系统和全新的世界观，中国博大精深的文化基础，使得中国的网络游戏可以起点更高，佛、道、儒、法，任何一家的言论都能成为一部游戏里完整的文化基石，到时候，传承这个世界也罢，创造一个新世界也罢，人们的眼球总不会离开这个异彩纷呈的游戏世界。P

走过路过不要错过
——E3 2009不容忽视的几款游戏

■策划 本刊编辑部
执笔 老黑

expo

前言

尽管在改为纯商业展会之后，E3的关注度已经大为降低——这点从会展中心自动扶梯上的人流量就可以让我们有最直观的认识——但它在业界的影响并没有任何衰退，游戏厂商们依然将E3作为许多新硬件、新概念和新游戏的展示平台，作为隔岸观火的我们而言，“乱花渐欲迷人眼”的感受并不会因为现场观众的减少而消失。也正是这种感受，让我们在次世代厂商新作的狂轰滥炸之下，很容易因为主观或者客观的原因而忽略掉其中一些值得关注的作品。在此，就让我们再回头来看看这几款容易被人忽视的良品佳作。

英雄本色3 Max Payne 3

被忽视原因：
年代久远、帅哥变老头

类型：动作射击　　制作：Rockstar Vancouver
发行：Rockstar Games　　上市日期：2009年第四季度
推荐度：★★★★

眼前这个满脸胡渣和皱纹，头发掉得差不多，穿着一件土汗衫的老爷子究竟是何方神圣？Rockstar告诉我们一个震惊的答案：他就是曾经玉树临风，在慢镜演绎下表演“子弹集体舞”的辣手神探——马科思·佩恩。现在他又回来了，只不过他的第三度登场，让人彻底懂得了“物是人非”一词的含意。

全新故事

之所以让佩恩变成这般模样儿，相信制作组也有自己的苦衷：游戏的前两作讲述了佩恩从一个普通警探，到由于妻女被杀而变成黑暗正义使者，再到红颜知己莫纳·萨克斯出现后，自己在爱情的驱使下迷失方向，成为一个堕落者的全过程。游戏的故事已经全部完结，而主要人物大都死的死、逃的逃，已经没有再以此为基础创作新故事的理由。本作索性启用了我们现在看到的这个老头版佩恩，这样可以用玩家所熟悉人物的“陌生”形象去表现全新的故事。此外，“老头控”在目前动作电影和游戏中也非常流行，君不见布鲁斯·威利斯大叔一把年纪还在演绎火爆场面，斯内克和费舍尔胡子发白却依然奋战在一线战场。

忘掉纽约警署、黑暗的街道、充满杀气的废旧仓库和黑帮大战吧，3代的故事将把舞台放到有“罪恶之城”之称的巴西城市圣保罗。本作的故事发生在上一作12年之后，佩恩沉重的罪恶感已经让自己无法正常生活，他选择了逃避，在千里之外的圣保罗，他独自一人面对心中的恶魔。当然，佩恩并不是不食人间烟火的神仙，他在当地一个富豪的庄园内从事保安工作，也正是这个原因让他陷入了更大的麻烦。尽管制作组并没有公布游戏的详细剧情，但从场景和人物设定上，很容易让人联想到丹泽尔·华盛顿主演的动作电影《怒火救援》。考虑到前两作中佩恩的所作所为，本作很有可能采取“救赎”这一主题。

全面肌肉化的佩恩，双手持有武器的组合也更为多样

佩恩大爷这次也玩起了“掩体控”

阳光下的罪恶感

单枪匹马独闯龙潭

前两作的流程一直是在黑暗和压抑中度过的，而本作则将环境变得更加明亮，这并不意味着本作是一部热带风光电影——光明下上演的暴力活动会更加丑陋、更加令人不寒而栗，这就是制作组所期望M3所能达到的效果。某些场景，如佩恩的梦境和回忆，还会使用特殊的渲染和滤镜效果。黑夜场景也将是本作的一个组成部分，玩家甚至可以重温2代中的雨战，至于漫天大雪，呵呵，这里可是热带啊！

为了力求还原圣保罗的原貌，制作组进行了实地考察，拍摄了两万多张照片，真实的场景也会出现在本作的虚拟世界中。制作组甚至在贫民窟采风的过程中遭遇了当地黑帮的抢劫，相信他们对枪支、毒品泛滥的巴西底层人民生活有了更深刻的认识。

枪火华丽依旧

子弹时间是当年1代的一个创举，开创了ACT游戏的“暴力美学时代”，甚至连不少赛车游戏也吸收了子弹时间这一设计。而众多《英雄本色》的后来者们，其自己的创造性设计，也将反哺3代。

由于原作的开发商Remedy正在忙于惊悚冒险游戏《艾伦·维克》的开发，本作交给了发行商Rockstar下属的Vancouver工作室开发。在技术上，3代与GTA4共享了相当多的资料，游戏将使用开发过GTA4的Rage引擎的改良版制作。佩恩在新环境下除了慢镜飞身射击以外，还可以利用环境来掩护自己，或者用漂亮的缴械动作瞬间制服敌人、拿敌人充当人盾——这些都是在《辣手神探》《脱狱潜龙》中出现过的设计，相信玩家们对此并不陌生。一个比较令玩家新奇的设计是“环境子弹时间系统”：它类似于目前在ACT游戏中比较常见的QTE系统，当佩恩触发由脚本控制的危险之后，无论玩家的肾上腺槽是否还有“内容”，玩家都可以激活这项系统来脱困。在演示中，我们看到了佩恩失足掉下屋顶，而地面的敌人早已虎视眈眈，落地后佩恩就会陷入用子弹编织的死亡之网。而激活环境子弹时间之后，玩家可以调整落地过程中的身体姿态，在自由落体状态下就将地面的敌人通通射翻，待落地后只看到倒地的尸体。制作组表示游戏的QTE脚本会参考《战神》系列的设计，佩恩的演出效果从头至尾不会出现重复。

此外，本作的子弹时间还有一些新设计：子弹摄像机，发射后按住扳机

佩恩此次要在巴西的贫民窟中同黑帮分子决一死战

近距离使用霰弹枪狂轰敌人

键不放，就会进入这枚子弹的主视角，推测佩恩可以运用这项功能来侦察敌情；生死逆转，主角在最后一点HP被消耗完之后，并不会立刻死亡，佩恩倒地的过程中，玩家依然可以在慢动作中控制他的身姿向敌人射击，如果能在毙命前射杀掉向自己射出最后一发子弹的敌人，就会发生“生死逆转”，但这一过程中由于不再显示准星，人物的控制也非常困难，想必实现起来也是有一定难度的。

黑手党2 Mafia 2

被忽视原因：
GTA4一出 谁与争锋？

类型：动作射击　　**制作：2K Czech**
发行：2K Games　　**上市日期：2010年**
推荐度：★★★☆

对于比较年轻的玩家而言，可能会对《黑手党》这款作品的印象不深。在距离初代整整7个年头之后，2K捷克分部为我们带来了这款以电影化叙事风格见长的GTA-Like作品的续作。在GTA4推出之后，同类型游戏几乎找不到任何吸引玩家的作品，但《黑手党2》（以下简称M2）绝对值得关注，因为当年它也是在GTA3的时代杀出了同一片属于自己的天空。

无缝连接的剧情演绎方式

两名主角：维托和乔

除了黑帮武器以外，玩家还可以使用大量的德式二战装备

本次E3展会上发布的Demo是游戏早期的一个关卡。1945年初春的“帝国城”（游戏中以芝加哥和纽约为原型打造的虚拟都市），天空飘着小雪，地面上滴水成冰，新任主角维托与搭档乔，在家族小头目亨利的带领下，前往一家酒厂找绰号为肥猫的老板算账，因为他已经数月没交保护费了。

当年黑手党就是以高度的电影化风格，在GTA-Like游戏泛滥的时代一鸣惊人，本作的动画过场和实际操作之间的连接非常流畅。任务的下达并不是在无法控制并容易被玩家直接按掉的过场动画中进行表现的，在三人钻入汽车前往酒厂的过程中，NPC会喋喋不休介绍肥猫是如何为了更低的保护费而投靠别的黑手党家族，并且表示一定要给他一点颜色看看。从这里也可以看出，本作并非一味地炫耀电影表现技法，叙述性的内容尽可能在实时过程中进行表现，并且过场的内容小而精。在酒厂门口，三人组与肥猫及其随从不期而遇，在几个用于气氛渲染的分镜头之后，三人组随即使用机关枪和汤米枪开始扫射，游戏转入实际操作过程。

在陆续击毙几个武装分子之后，肥猫逃入了酒厂内部。游戏的战斗系统包含了时下动作射击的一些标准设计，包括贴墙掩护、探身射击等，并没有太多的新意。但环境对战斗的影响在这场战斗中体现得非常明显：如果玩家所选择的掩体位置不当，就会被枪火所引发的酒精爆炸威胁到自身的安全。

在解决酒厂中的敌人之后发生剧情：阴险的肥猫用跪地求饶的方式，让亨利放松了警惕，一声枪响之后，亨利重伤倒地，接下来的任务，就是让乔搀扶着亨利，自己则杀出一条血路，然后开车尽快找到家族的医生来挽救亨利的性命，此时肥猫的帮凶们也拍马杀到，对玩家所驾驶的车辆进行围追堵截，而亨利也已经奄奄一息。

在Demo中，我们并没有看到这个限时任务有倒计时条，事实上，为了保证游戏的大片味道，HUD界面上几乎空空如也，但是玩家通过亨利的呻吟和话语，能够判断出他距离死亡线还有多久。在摆脱追逐后，主角将汽车驶上了大桥，忽然发现前方已经被警察封锁，走投无路的三人组将何去何从，请听正式版分解。

酒厂大战中，需要防止自己被酒精爆炸所引发的大火吞噬

现在是二战末期，喜欢飙车的玩家，可以在游戏中找到大量跑车供自己使用

失落星球2 Lost Planet 2

被忽视原因：
前作素质喜忧参半，尚未最终确认登陆PC平台

类型：动作射击　　制作：CAPCOM
发行：CAPCOM　　上市日期：未定
推荐度：★★★★

《失落星球》（以下简称LP）初代是CAPCOM在次世代平台上推出的第二款百万销量作品，白雪皑皑的异星世界、凶残的外星生物、惊天动地的Boss战和超酷的机甲设计都是玩家们毫不犹豫将其买回家的原因。这种风格的游戏自然能够吸引到绝大多数玩家的眼球，但与这些优点比较，LP依然有非常致命的缺陷——杂兵战枯燥无味，这同时也意味着玩家在70%左右的流程中都要与枯燥相伴。CAPCOM在发布会上为我们带来了游戏的续作，与两个月前在蒙特卡洛发布会上公布的情况类似的是，制作方依然没有宣布这款游戏会推出PC版，尽管两次演示所使用的硬件都是搭载了高清显卡的PC机。

细节设计的改变

置身于被全面解冻的E.D.N.Ⅲ星球上，与全面进化后的AK生物再度交锋。本作将重点加强场景的景深，杂兵战中并不是同主角零距离接触的AK怪物才能带来威胁，诸多新加入的远程型AK杂兵，会让战斗变得更加紧张刺激。对于玩家普遍偏爱前作的机甲战，而对步行作战不感兴趣的反馈，本作对步战状态下的角色进行了机动力方面的强化：主角移动时的步幅和步频都有提高，还加入了冲刺跑的动作，并且优化了翻滚动作的操作方式。在环境由高寒带转为热带之后，人体对热能值的消耗已经可以忽略不计，但机甲和能量武器的使用，将考验玩家对热能储备的合理分配能力。

又一个超级怪物，《失落星球》中从来都不缺少这种大块头

在NEVEC公司关门大吉之后，看来一个新的恶魔企业又在这个世界中出现了

又见火蜥蜴

合作模式加入之后，这款以火爆为卖点的游戏将更加热闹

展示会上LP2最引人注目的地方，就是蒙特卡洛展会中那场雪贼众同超级AK怪物“火蜥蜴”（至少比初代中的蜘蛛怪还要大两倍）的Boss战。与之前不同的是，这场战斗是以试玩方式展示的。在玩家的实际体验中，可以看到这场规模空前的Boss战的基本打法：火蜥蜴主要依靠吐出舌头进行单体攻击，以及用舌头横扫屏幕为主，还会用带电攻击来严重伤害主角乘坐的VS机甲。火蜥蜴还有生物护盾来保护身上的薄弱点，生物护盾的再生能力非常迅速，在将其打掉之后，需要迅速对准能量点狂轰，这样做的目的并不是杀死这个怪物，而是让火蜥蜴暂时瘫痪，玩家则趁此机会跳入其口中，然后进行内部突击战，一直杀得七进七出之后，才能将其从内部彻底瓦解。

四人合战超级怪物

4名玩家可以组成一个小队合作消灭巨型Boss生物，演示中我们看到一名玩家在场景左侧的平台上使用远程重火力攻击火蜥蜴，一名步战和一名乘坐VS机甲的玩家近距离牵制火蜥蜴，最后一名玩家跳到了火蜥蜴的背部攻击其后脑。

在《生化危机5》引入的双人合作模式中，一些难度很大的Boss在双人合作时都可以被秒杀，相信在LP2中玩家们可以研究出更多的“Boss虐杀技巧”。

加入了弹壳掉落的效果

单人面对 VS机甲

诡谋 R.U.S.E

被忽视原因：
Ubisoft并不擅长战略题材游戏，桌面式表现风格无法吸引今日玩家们的眼球

类型：即时战略　制作：Eugen Systems
发行：Ubisoft　上市日期：2009年第四季度
推荐度：★★★☆

《诡谋》是一款二战背景的即时战略游戏，与我们所熟悉的《英雄连》《闪电战》不同的是，《诡谋》是一款涵盖了军事、经济以及政治层面模拟的全景式战略游戏。更重要的在于，它是一款按照桌面战略游戏进行框架和标准设计的作品。

无缝式战场实况缩放

就像前文所说的那样，玩家就像一个桌面游戏玩家那样，面对巨大的欧洲地图，游戏桌上是许许多多代表敌我势力分布情况的棋子、模型和数据，但整个数字沙盘所上演的一切都是实时进行的。玩家可以使用鼠标滚轮来进行无级缩放，在最大画面下，可以看到行驶中的坦克和飞机。

玩家不但可以从微观视角看到每一个战场单位，还可以用RTS中常见的上帝视角直接指挥战斗。游戏中同样存在生产、建造的设计，但资源的采集与我们所习惯的模式有些不同：游戏中并没有矿，取而代之的是补给线，这是维系后方与前线的大动脉，一旦战场上一方的补给线被切断就会陷入全面被动之中。但R.U.S.E的战术指挥成分并不强调操作的艺术，相对于传统RTS而言，它进行了大量的精简。

作战大厅

欺骗的艺术

战略的艺术，直接在提供给最高统帅使用的特殊能力中反应了出来。在缩放到桌面画面之后，玩家可以看到各个战区的实况。选择一个区域使用欺骗特技，敌人就会对玩家接下来的部署毫无察觉。玩家还可以部署假目标来扰乱对方——只有在真正攻击之后，才能识别目标的真伪。

侦察机可以进入敌对领土查看部署情况，同样，当一辆轻型吉普车在我方阵地前打转，敌人的远程重炮却像长了眼睛一样将重要目标挨个清除，这是因为敌人也会使用一切手段去进行侦察。

飞机在R.U.S.E中是一种无法直接控制的作战单位

惨烈的空战

沙漠地带使用丛林迷彩，这样确实有点太招摇了

游戏的战斗更加注重整体策略，而不是微操作

游戏中的另一重欺骗是利用掩体，R.U.S.E中的掩体不仅可以保护脆弱的作战单位免于敌方重火力的直射，而且还可以作为一种欺骗手段。拥有掩体和地形保护的守方可以完全处于进攻方的视线之外进行部署。当然，在进行防守时，玩家也必须考虑到地形对于视野的影响，比如在防御一个城镇时，将部队一股脑丢在中心地带，则士兵们的视线会被复杂的建筑物阻挡，从而对外围敌人的动向毫无知晓。

在战术画面中，玩家只能控制地面部队行动（战略画面则可以控制空军执行战略轰炸），空降和轰炸只能作为特殊能力投入使用，此外，游戏除了PC平台外，还会推出对应的游戏机版，游戏很有可能继承《末日之战》的语音控制系统。

艾伦·维克 Alan Wake

被忽视原因：
概念式恐怖惊悚游戏，已经两年没有公布过任何消息，甚至传闻该项目已经停止开发

类型：动作冒险　　制作：Remedy
发行：微软　　上市日期：2010年第一季度
推荐度：★★★★

E3的微软发布会上，两年前曾经惊艳登场的次世代惊悚游戏《艾伦·维克》，终于在“雪藏”很久之后再次露面，这也打消了业界关于这款游戏已经取消的传闻。此次展出的是一个长约为10分钟左右的Demo。

更为直观化的“寂静岭”

黑暗不仅仅会控制人类，还会控制物品来攻击维克

伐木场中的调查，游戏的白天和黑夜，相当于《寂静岭》中表里世界的概念

游戏主人公艾伦·维克是一名恐怖小说作家，在创作灵感枯竭之后，妻子爱丽丝带他来到一个人烟稀少的小镇，希望他能够在这里得到彻底的放松。而度假第一天的清晨，维克就发现妻子神秘失踪了，更为可怕的是，他发现一切诡异事件的上演都与自己曾经创作过的小说故事有关。神秘力量需要用维克手稿中缺失的页码去交换爱丽丝，在小镇周边区域寻找这些手稿，克服自身的恐惧与邪恶力量的侵袭，就是维克此次冒险的主题。

与“寂静岭”类似的是，游戏也存在表里世界的设计，但这款标准美式风格的游戏对两个世界的处理也更为直观化：游戏用白天和黑夜划分表里世界——白天维克可以相对自由的行动，调查整个区域，但很多关键性的道具都必须要等到夜晚才能出现，并且即便是在光天化日之下，也会有巨大的危险等待着这位小说家——就是小镇上在诡异事件发生后精神错乱的居民们。而到夜晚来到之后，黑暗就是维克最大的敌人。

同黑暗战斗

维克的冒险，很有可能像《寂静岭2》中的詹姆斯·桑德兰一样，是一趟心灵之旅

苦大仇深的脸，暗示着维克有许许多多不可告人的秘密

制作组希望把游戏中的黑暗处理成一种看不见形态的恶魔，和一种如同瘟疫一样在生命体之间传染的疾病。而战胜它们，最有效的武器就是光——维克身上最基本的战斗工具，并不是大威力的枪械，而是手电筒。手电筒电池的重要性，不亚于FPS游戏中的弹药，维克也可以对手电筒进行升级，以提高其亮度和照射范围。在Demo中，维克的主要敌人是一群被感染的城镇居民（姑且将其称为僵尸），维克需要先用手电筒来去除敌人身上的黑暗护盾，然后才能进行有效的攻击——这只是面对单个敌人时的打法，而在同时面对一群敌人时，就需要更强的光源，如焰火就可以充当手榴弹的作用。如果你能找到场景中的发电机，并使之运转起来，照亮整个场景，自然可以瞬间全灭这里所有的“坏东西”。战斗过程中出现了相当多的慢动作效果，但这并不是Remedy最为著名的动作射击游戏作品《英雄本色》中的“子弹时间”，在这些慢动作中，玩家只能看，并不能控制人物的行动。

Demo演示

没有剧情，只有怪物，自然不是一款好的惊悚题材游戏所应具备的特征。在这个长度仅有十分钟的演示中，我们依然看到了人物和剧情方面的信息。首先是维克遇到的一位老朋友巴里·维勒，这个神经过敏的家伙显然已经被眼前接连上演的灵异现象吓昏了。在两人同行过程中，玩家可

以戏弄一下这个早已经被吓破胆的家伙：用电筒对着维勒的面部照射，会造成其紧张，而如果快步离开他，则可以听到独自陷入黑暗之中的他的鬼哭狼嚎。

接下来，维克接到了一通来自于当地警察卢思迪的电话，他说自己已经发现了维克的一些手稿。在与卢思迪回合的过程中，维克找到了一张手稿，上面写着“他喊叫着‘它们来了’，然后扣动了扳机”。不久之后，自己曾经写过的剧情，居然被卢思迪上演了一遍，最终这位警察被黑暗幽影抓走，维克不得进入更深更为黑暗的区域，去解救这位唯一能够提供给自己线索的NPC。

手电不仅仅是一种冒险工具，还是最有力的战斗工具

堆满维克作品的书店，可惜现在不是签售会时间

家园前线 Homefront

被忽视原因：
制作组名气不大，游戏题材非常荒诞

类型：动作射击　　**制作：Kaos Studio**
发行：THQ　　**上市日期：未定**
推荐度：★★★☆

80年代的一部经典迷你剧《红色黎明》，讲述了美国被前苏联突然袭击之后，一群高中生拿起武器奋起抵抗的故事，这一“历史事件”后来也被搬上了不少冷战题材游戏，如《冲突世界》。现在，Kaos工作室准备再次将这部迷你剧改编成游戏。考虑到冷战已经结束，使用各种“落伍”的武器，也不符合当今玩家的胃口，制作组索性将故事放到了2020年，这次入侵美国的是一个小国，听起来十分无厘头，但绝对符合美国人的口味。

一战到底

《家园前线》并不是一款沙盘结构的FPS游戏，但每个关卡之间不会有任何停顿、过场动画和任务简报。玩家将从自己的故乡——卡罗拉多山区小镇开始拿起武器进行反抗，拯救各地的幸存者，吸收新的反抗成员，一步步向美国西海岸挺进，将侵略军全部赶下海。剧情的交代都是通过NPC以实施对话方式完成，玩家不可能有任何的空闲时间靠在沙发上“看戏”。

制作组表示这款游戏中的掩体对于战斗非常重要，但这是一款FPS游戏，如何在主视角去表现“掩体控”战斗呢？

敌人被炸飞到半空

到处都是废墟，这就是美国被入侵后的景象

Demo观感

展示会上演示的Demo正是游戏的第一关，玩家睁开眼睛，看到一群反抗军正在为刚刚击退敌人的进攻而欢呼，接着一名NPC将主角拉站起来，告诉玩家“你在名单上”（有可能是指主角就是预备役人员）。接着我们跟随反抗军领袖前往基地，看到了一路被战火摧毁的住宅区、一望无际的墓地和一个正在为死去孩子而哭泣的年轻母亲。到达基地后，玩家获得了一支ACR步枪，它的全称是Adaptive Combat Rifle（泛用型战斗步枪），这是M4步枪的改进型，外型更小、射速更快。在这里制作人提醒观众，游戏中的所有武器都是在现役装备基础上加工而来的。

玩家不但要面对地面的威胁，还要遭遇空中重火力的立体打击

就在主角得到武器之后，敌人的增援部队乘坐轻型装甲车将小镇彻底包围，反抗军立刻跃入掩体与敌人进行激烈交战。领导人告诉主角，此时唯一的希望就是穿越战场，在反抗军的车库中找到试验型的大型装甲车“巨人”，这是反抗军冲出重围的唯一希望。

在驾驶“巨人”冲出机库之后，整个作战形式发生了逆转，除了车上的机关炮外，整个车体也可以作为一个活动掩体，让反抗军战友们接近敌人的火力点。制作组表示，掩体是《家园前线》中一个非常重要的概念，但这是一款FPS游戏，不会出现贴墙和《彩虹六号——维加斯》中的视角切换，猜测可能会引入《杀戮地带2》中第一人称视角下的探身射击系统。

在演示的最后，一架雷电攻击机发射小牛导弹将“巨人”炸翻，结束了这段演示。

被忽视原因：
尽管每一年EA Sports都宣布PC版FIFA会使用“次世代引擎”，但结果总是令玩家们失望

类型： 体育　　**制作：** EA Sports
发行： 美国艺电　　**上市日期：** 2009年10月
推荐度： ★★★

期待三大版本内容一致

经历FIFA 08、UEFA 08和FIFA 09三款作品之后，FIFA完成了脱胎换骨的进化，但这场革命，却并没有被PC玩家所体验——由于市场定位方面的原因，PC版FIFA一直都没有使用同Xbox 360和PS3相同的所谓次世代引擎，这使得PC版FIFA穿的是旧鞋，走的自然也是老路，球员们依然是在场地上以滑冰的姿态踢着一个篮球大小的物体。尽管EA Sports在展会上没有宣布此次的三大版本是否会在内容上一致，但我们还是应该对此有所期待，毕竟去年的这个时候，制作组将PC版不使用次世代引擎的原因解释为“如果内容与Xbox 360、PS3版一致，那么只有30%左右的PC才可以运行”，在时隔一年之后，不知道游戏硬件的飞速发展是否满足了制作组的胃口，让他们能够放弃PC低端用户“着想”呢？

争夺高球过程中在空中保持平衡的能力非常重要

战术意识模拟

守门员的出击意识会在本作中得到加强

FIFA 10的画风变得亮丽了许多

本作中可以让玩家晃倒守门员吗？

目前游戏仅完成了45%的开发，但总体框架上的改变已经展现在了我们面前。制作组表示他们70%的精力用于针对前作中玩家们的反馈来对游戏系统进行调整，而剩下的30%则用于FIFA 10的创新型设计。在前三款作品中，FIFA已经成功实现了对比赛节奏、足球比赛攻防体系和身体对抗系统的模拟，本作则将队员的战术意识作为了新一轮进化的突破口。

首先是球员的插上意识，在FIFA 09中，玩家经常会频繁陷入对方的越位陷阱

之中。如果注意观察的话，就会发现球员经常在还没有插上机会的情况下就开始启动，已经处于越位位置的球员，在中场向前直接威胁球的情况下，也会原地不动，甚至还会继续向前奔跑，这样就让很多进攻的机会白白浪费。本作中将会解决这一问题——每名球员的进攻意识，决定了他的选位与启动时机的把握，已经处于越位位置的球员会适当回跑，本作还会让一部分嗅觉敏锐的球员，具备PES系列中的“反越位”特技，使得这些球员在进攻发起之后始终处于同对方后卫平行的位置，一旦后方送出致命威胁球，他们会像脱缰的野马，撕开对方原本密不透风的防线。

小罗在混战中获得控球权

空中的姿势非常舒展

EA Sports今年为FIFA的后卫们使用了一套全新的AI，以改变FIFA 09中后卫盯人不紧，太容易产生单刀球的缺陷。同时被增强的还有守门员的出击意识，当然这样一来也会给吊门狂人们留下表演落叶球的机会。

结语

其实从以上介绍不难看出，这些作品既有名门之后，亦有鬼才之作，只是出于种种原因，在E3 2009的大展上，这些作品没有得到玩家足够的重视。它们被忽视的原因同时也可能成为其日后被玩家所诟病的主要因素，希望其制作方能够在正式版现身之前将其修缮完工，让广大玩家能够得到更多更好的游戏体验。 P

信长之野望 天道

类型： 策略
制作： 光荣
发行： 光荣
上市日期： 2009年9月4日
推荐度： ★★★★☆

作为一位热爱光荣SLG游戏的超级Fans，等待“信长之野望”最新作品将近四年时间。终于在今年的7月，光荣正式发布其“信长”系列的最新作品——第十三作《天道》。

首先从命名上说，新作明显沿用了前作《革新》的两字命名规则。只是“天道”二字相当高远，有点不着边际的感觉。不过我们这些玩家从来不看重名字，看重的是游戏的实际内容。而其后光荣公布了游戏正式内容的第一批消息，让玩家们终于一窥游戏真容，现在就让浪子来把《天道》的游戏特色逐一道来。

一、集落支配系统是本作的核心体系

从光荣发布的信息可以看到，特殊的“集落支配系统”将首次引进“信长”系列（如图1～3）。

为尾张地区图，我们可以看到在清州城周围散落着各种集落，商人町、武家町、村落和各种资源，有的有所属，有的无所属

派出统率高的武将，组成以千人为单位的工作队进行道路作业，只要道路连接到这些集落，则此集落将被本方支配（浪子语：要致富，先修路，真是发展的真谛呀！）

所谓集落支配，就是指对于那些不在本国国界内的集落，只需通过用街道跟本城连接起来，就能实现对其的支配，不仅能增加金钱、兵力，还能从敌国那里夺得强化实力的资源甚至获得敌国的技术。简单来说，集落的争夺就是人口和资

占领集落后，使用“开发”指令，就可以开始进行集落建设开发。如图，商人町开发前，町内设施极少，开发后，设施增加，一派繁荣景象。开发商人町能提高金钱收入，开发匠人町可以提高技术研究

源的争夺。在“信长”历代游戏中，第一次把几乎真实的人口和资源体系如此系统地展示在玩家面前。这样，你完全可以根据自己的喜好选择慢慢吞食敌国领土削弱其势力，不战而胜，当然你也可以选择一气呵成直接将其攻下。总之，有了集落支配系统，暗渡陈仓、决胜在战场外的战术成为可能。

当然，为了更好地让玩家了解集落支配系统的详情，笔者结合图片进行一下说明。

二、集落内政系统

《天道》的内政完全是依附在集落系统之上的城外箱庭建设体系。简单地说，完全是农村包围城市的感觉。集落的特征分5种：

1.商人町：商人居住的小村镇，可进行市“增加金钱收入”和锻冶场“增加铁炮生产”的建设，是游戏中最重要的村落，重点发展对象。

2.村落：普通的农牧人口聚集地，可进行畑“增加兵粮收入”和牧场“增加军马生产”的建设，部落出战不可获取的物资产出地。

3.武家町：武士居住地。可进行兵舍“增加兵力”和汤治场“伤兵回复”的建设，部队的必要集落。

4.匠人町：技术研究不可获取的集落，是建设高素质部落的必要基础村落。

5.资源生产地：技术研究必要物资产出集落，有木材、铁、布匹等各种资源。特别是在游戏后期，出现了一些强势大名后，在都具备不菲的粮食、金钱、兵力的基础上，对于这些资源的控制和争夺就是决定最终胜负的关键了。

三、集落争夺和势力范围

集落支配系统是本作最重要的游戏体系，贯穿各种系统，比如：集落的争夺就和大名的势力范围紧密联系**（如图4、5）**。

如图可见，织田家派出工作队，进行道路作业，意图连接今川家三河的商人町，同时，织田家也派出大部队保护工作队作业

织田家的大部队将前来狙击工作队的今川家的万人部队阻挡在一侧，工作队乘机连接了道路，占领了原属于今川家的三河商人町

翻越特殊的地形，逢山开道、遇水搭桥，道路建设好了，部队才能通过这些特殊的地形

四、资源的争夺和道路建设

本作的道路建设，不光是进行集落的争夺，同样还有多种功能**（如图6～8）**。

道路修建好了，部队才可以沿着道路进行占领资源生产地

在险要和复杂的地形修建和铺设好道路后，使得偷袭和暗渡陈仓以及迂回开辟敌后战场成为了可能，战场变数的增加大大提高了游戏的可玩性

五、特殊的连携攻击系统

光荣最早运用“连携攻击系统”的是PS2上的名作——《三国志战记》。而在前作《革新》上面的所谓战法连锁，严格意义上讲和《三国志战记》中的并不是一个体系。《革新》属于士气支撑下的技能连锁。希望《天道》的连携攻击系统能真正再现《三国志战记》的战法无限连锁激发的效果。从光荣发布的消息来看，只提到了本作将采用阵形战斗系统，例如玩家可以把部队编成类似鱼鳞、鹤翼等阵型，并将其组合起来一齐释放“战法连携攻击”。只要搭配得当，即使处于劣势也能反败为胜。同时，本作还有类似砦、本阵等辅助军事设施，只要运用好这些军事设施，就能以最少的损失将敌军击溃。此外，在没有道路的山脉或者河流，玩家还能实现声东击西、背后突袭来击溃敌军，灵活运用攻守的多种连携是伴随玩家成功的捷径。

最后再告诉玩家一点，本作确认的发售日期为本年度的9月4日。所以，按照现在的发布来看，游戏的完成度已经很高了，相信已经在内部测试阶段，不过更加详细的消息还没有公布。那对于我们这些光荣SLG游戏超级Fans来说，真是数着指头翘首以待9月的发售！

让我们期待重逢在日本战国时代的烽烟中吧！P

上市游戏热报

■晶合实验室 卢卡斯

前言： 本期首推《邪恶老鼠——老鼠复仇》，次之是《疯狂急诊室》和《僵尸赛车》，如果你觉得这些稀奇古怪的游戏不是你的Tea，那么还有《生化尖兵》《大时代——罗马》之类的正常游戏供你赏玩，而想要轻松风格的玩家们可以尝试《豚鼠特工队》《妖精传说——三英雄》和《猴岛的秘密特别版》。

猴岛的秘密特别版

The Secret of Monkey Island: Special Edition

1990年，LucasArts推出冒险游戏《猴岛的秘密》（亦称《猴岛小英雄》），在当时获得了极大的成功和赞誉。游戏精彩的情节、巧妙的谜题和风趣的人物对话都令人十分着迷，为了纪念这款经典之作，LucasArts推出《猴岛的秘密特别版》，将当年的游戏通过画面全面进化改良，再次呈现在玩家面前。

制作厂商	LucasArts
游戏发行	LucasArts
游戏类型	冒险
上市日期	2009年7月16日

推荐度：85

邪恶老鼠——老鼠复仇

Bad Rats: the Rats Revenge

游戏在各种特定场景中提供一系列道具，包括木箱、油桶、木板、弹跳床等，以及可进行某种重复动作的老鼠，通过让玩家对所提供道具的旋转摆放，限时完成对猫咪囚犯的屠杀任务。虽然游戏是可爱的卡通风格，但血腥暴力成分明显较重，这是一款适合成人的游戏。

制作厂商	Invent 4 Entertainment
游戏发行	Invent 4 Entertainment
游戏类型	益智
上市日期	2009年8月1日

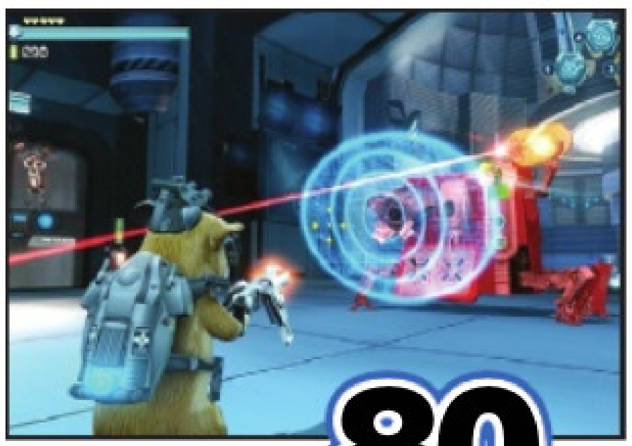
推荐度：90

豚鼠特工队

G—Force

游戏主角还是电影里的几只豚鼠特工，他们是美国政府训练的秘密特工，它们这次的任务是阻止一个邪恶亿万富翁试图以家电机器人摧毁整个地球的计划。游戏完全依据电影剧情改编，充满喜感。

制作厂商	Eurocom Ent.
游戏发行	Disney Interactive
游戏类型	动作
上市日期	2009年7月28日



推荐度：80

僵尸赛车

Clutch

此游戏是以猎杀僵尸和竞速为主题的。整个游戏都在一座死城里进行，车辆都装有冷兵器，玩家通过比赛得到奖金并对车体进行升级，在完成特定任务后会开启新的车辆、零件和区域。游戏的自由度很高，一些细节刻画得还是很用心的，尤其是那里面尸体被击碎和分割的画面非常非常夸张，绝对让你的肾上腺分泌达到一个新的高度.

制作厂商	Targem Games
游戏发行	Game Factory Interactive
游戏类型	竞速
上市日期	2009年7月25日

推荐度：85

疯狂急诊室

Hysteria Hospital Emergency Ward

这是狂热医院普通的一天，在急诊室里发生着各种事情和突发事件，无数的病患等着你的处理和治疗，作为在这里工作的护士，你将受到前所未有的挑战。想要成为美国顶尖医院的一流护士，必须经过7个医院的急症室的考验，在这里有超过60个等级的各种事件让你处理。

制作厂商	Gameinvest
游戏发行	Oxygen Games
游戏类型	模拟经营
上市日期	2009年7月21日

推荐度：85

生化尖兵

Bionic Commando

画面超强大，对电脑配置要求也超强大……游戏绝对值得推荐，虽然操作起来可能小有难度，但游戏乐趣也是与之相应成正比的。

制作厂商	GRIN
游戏发行	CAPCOM
游戏类型	动作
上市日期	2009年7月20日

推荐度：85

大时代——罗马
Grand Ages：Rome

游戏的主角是一位刚刚开始政治生涯的贵族，而最终需要成长为整个罗马的统治者。在游戏中，玩家会遇到同时期中知名的历史人物，如恺撒、庞培和屋大维，这些人物也会给玩家的发展带来帮助。游戏采用全新的图形，新的建筑和环境、改进的战斗系统和全面的多人游戏模式将会给玩家带来不俗的游戏体验。

制作厂商	Haemimont
游戏发行	Kalypso
游戏类型	模拟经营
上市日期	2009年7月18日

推荐度：80

妖精传说——三英雄
Fairy Tales：Three Heroes

这是一款动作冒险类型的游戏，拥有卡通风格视觉效果和易于上手的游戏操作。在游戏中，玩家可控制3个著名史诗故事中的角色，他们每个人都拥有自己独一无二的技能。玩家在控制一个英雄时，另外两个英雄会自动协助他战斗，而玩家在任何时候都可以切换控制另外的英雄。游戏共有4个不同区域，每个区域都拥有不同的环境和不同的原住民。

制作厂商	Cats Who Play
游戏发行	Cats Who Play
游戏类型	动作冒险
上市日期	2009年7月18日

推荐度：80

其他近期上市游戏

中文名称	英文名称	类型	上市日期	制作	发行	推荐度
忆界	Kuros	冒险解谜	2009年7月8日	Sandlot Games	Sandlot Games	80
铁路工厂	RailWorks	模拟经营	2009年7月11日	RailSimulator	Contact Sales	80
职业自行车队经理2009	Pro Cycling Manager 2009	模拟经营	2009年7月12日	Cyanide Studio	Focus Home Interactive	75
鼯鼠弗兰基	Yo Frankie	益智	2009年7月13日	Blender	Blender	70
重返神秘岛2——米娜的命运	Return to Mysterious Island 2：Minas Fate	冒险	2009年7月13日	Kheops Studio	Microids	75
南茜·朱尔——七船宝藏	Nancy Drew：The Ransom of the 7 Ships	冒险	2009年7月14日	Her Interactive	Her Interactive	80
海因兹·沃尔夫教授之重力大挑战	Professor Heinz Wolff's Gravity	益智	2009年7月15日	Deep silver	Deep silver	75
眩晕球	Vertigo	益智	2009年7月16日	Icon Games	Playlogic	75.
越野山地车GP	ATV GP	竞速	2009年7月18日	Play-Publishing	Play-Publishing	75
戴蒙·琼斯——世界的护身符	Diamon Jones：Amulet of the World	冒险	2009年7月18日	Litera Laboratories	Game Factory Interactive	80
吉他英雄——世界巡演	Guitar Hero：World Tour	模拟	2009年7月18日	Activision Blizzard	Neversoft Ent.	85
无限打猎2010	Hunting Unlimited 2010	第一人称射击	2009年7月18日	ValuSoft	ValuSoft	80
战场2——北非1943	Theatre of War 2：Africa 1943	即时战略	2009年7月22日	Battlefront.com	1C Company	80
夏季运动会2009	Summer Athletics 2009	体育	2009年7月26日	DTP Entertainment	49Games	80
国际板球2009	International Cricket Captain 2009	体育	2009年7月28日	Empire Interactive	Empire Interactive	75
雷诺卡车竞赛	Renault Truck Racing	竞速	2009年7月28日	Game Seed & Ai-Wave	Renault Trucks	80
玛塔·哈莉	Mata Hari	冒险	2009年7月31日	DTP Entertainment	DTP Entertainment	75
超级无敌掌门狗的华丽冒险第四章——布吉先生	Wallace & Gromit Episode 4：The Bogey Man	冒险	2009年7月31日	Telltale Games	Telltale Games	80
东印度公司	East India Company	策略	2009年8月1日	Nitro Games	Lighthouse Interactive	75
模拟驾驶2009	Driving Simulator 2009	竞速	2009年8月2日	Astragon Software GmbH	Wendros AB	70
加尔文塔克的乡村狂欢	Calvin Tucker's Redneck Jamboree	益智	2009年8月2日	Delphine Software Iternational	Zoo Games	60
死亡警告	Memento Mori	冒险	2009年8月2日	Centauri	Cinemax	75
戴蒙·琼斯——巨龙之眼	Diamon Jones：Eye of the Dragon	冒险	2009年8月2日	Litera Laboratories	Game Factory Interactive	80

从《最后的遗迹》看日式RPG的瓶颈

■陕西 Azrael

关于《最后的遗迹》（以下简称TLR），你可以用很多个“第一”和“最”来形容它。比如说它是Square Enix（以下简称SE）在取得“虚幻3”引擎授权以来开发的第一部作品；它也是SE首款日、美同期发售的游戏；同时，它还是目前PC平台上最大手笔的日式RPG。当然，如果定语足够多，也完全可以说：TLR是目前PC上体积最大的日式RPG。

我的意思是，TLR的意义足够非凡。如果以极度乐观的态度来看，TLR登录PC可看作是SE全平台战略的第一步，倘若一切顺利，将来PC平台迎来FF13的降临也并非是遥不可及的梦想。日系厂商向来不太待见PC平台，除去近年来CAPCOM这个Windows的好朋友，其他单机游戏厂商对PC的兴趣仅限于炒冷饭和Galgame。这次SE用了通用引擎“虚幻3”，可能在开发主机版的时候就把PC版给顺手做出来了。虽说这次TLR也是冷饭，所幸没隔太久，尚在温热状态，SE还很贴心地加入不少佐料，并且吸取了之前移植FF8的教训，给PC版做了很多优化，不仅追加了一些新内容，Xbox 360版饱受诟病的掉帧问题也得以解决。这跟以前随便找个过气的PS2游戏扔在PC上榨取点剩余价值，让PC玩家自生自灭的态度简直是天壤之别。此举受到一致好评，媒体也给本作打出了8.0的分数——此前的Xbox 360版只有6.5，当初TLR被戏称为“最后的雷作”，如今SE终于靠PC版挽回了点面子。

以上是表面现象，国外是什么情况我没调查过，具体到我们国内玩家这里就没那么乐观了。TLR是一款比较核心向的日式RPG，由于我们玩家普遍养成了玩游戏浮躁的毛病，很难克服开始的不适去体验之后的精彩。总体来说网上的评论还是以批评为主，核心玩家可能对这些批评不以为然，觉得他们没有体会这款游戏的精髓，只能看到表面现象。但很遗憾，一款游戏的流行程度永远都是靠这些“不是很懂游戏”的玩家保证的。这些批评逐渐显露出一些日式RPG厂商在当前硬件环境中所暴露出来的一些弊病，也正是这些弊病让日式RPG越来越脱离大众。恰逢前段时间Xbox官方杂志OXM发表了一篇文章——7 J-RPG Hates（And What Needs To Change），这篇文章列举出了他们认为日式RPG游戏中的“7大要不得”，在让我们感叹东西方口味差异的同时，也折射出日式RPG在当今技术条件下的发展瓶颈。

这七大“要不得”分别如下：

1、队伍中必定带小孩

2、坏蛋看起来不够坏

3、武器更换外型不变

4、英语配音水平太低

5、便当领得太过突然（指某些强力角色死得太突然）

6、迷宫解谜要素太少

7、主人公=好好先生

好在TLR主攻的是欧美市场，针对欧美人的习惯做了一些改动，连说话口型都针对英语而设定，因此老外总结出来的这几条基本不适用于本作。然而，正因为TLR做了这些改动，让本作又暴露出一堆日式RPG在迈向全球化的弊病。有些弊病比较有代表性，这次不必劳烦老外动手了，我在这里总结几点。

FF13的两位女性角色，典型的SE风格

人设之惑

黑眼圈主角……

当年《失落的奥德赛》在人设上也饱受争议

话说几个月前，EA出了一款跳楼游戏，发售到日本的时候，当地玩家不满足于吊角眼+平胸的女主角，于是自作主张将封面的女主角PS成日本标准萌物。想来EA不愧为业界大佬，用镜子的边缘都能映射出东西方的审美冲突，此事一时成为业内笑谈。

之前日式RPG主要针对本土市场，迎合日本玩家口味的人设不会有太大问题，如今面对日益萎缩的日本单机游戏市场，当地游戏厂商不得不向海外发展。中国是肯定不行的，被“星际”和网游统治的韩国也够呛，于是只能到欧美寻求生路，这样一来必定要针对人设做出相应改动，这一点即便是RPG的王者SE，也不得不做出相应的妥协。

可惜的是，从目前的TLR来看，这种转变是比较失败的。也可能是由于“虚幻3”引擎的问题，因为当年的《失落的奥德赛》在人设方面也饱受诟病，主角长了一副马脸，可惜了井上雄彦的人设。这次的TLR也难逃厄运，SE用了真实人物建模，人物既不美型也不西化，而且因为脸部阴影太重，导致游戏里的人物个个长了一双熊猫眼。要想同时迎合东西方的口味，只怕会落个两头不讨好。

倒不是因此就要质疑SE的美工实力，也不是说SE无法用真实建模做出美型角色，抛开FF这个最显而易见的例子，即便在TLR里，也不乏传统的美型角色，例如支线任务里的那个卖东西的魔法少女，就是典型的东方美少女。但大部分人设是比较别扭的，好在TLR里的人类本来就不多，大部分是各种奇怪的生物，猫人、蛙人、蜥蜴人随处可见，时间久了也就见怪不怪了，对比一下还能产生优越感，否则让那些习惯了日式美型角色的玩家情何以堪？

个人认为部分日系厂商在这个“度”上掌握得不是很好。走向世界并不意味着抹去特色，也并不是非得迎合欧美玩家审美观才行，而是如何将自己的特色以很恰当的方式表达出来。NAMCO的“传说”系列RPG就做得很好，高清技术结合卡通渲染，将日式RPG细腻、唯美的风格发挥得淋漓尽致，在欧美地区也大受好评。当然，也别太“日本化”了，不要在游戏里堆砌太多宅文化的副产品。如果说TLR算改革失败，那么SE不久前发售的《星之海洋4》便是另一个反例——大眼美女早已不是流行的趋势，更不要说游戏里经常出现的萝莉伪娘，老美实在很难接受这个，结果这款在亚洲呼声很高的RPG在北美遭到了冷遇，也算是意料之中的事情。

我相信次世代平台上能将唯美细腻与真实建模完美结合起来的游戏并非只有FF13，虽然技术方面比较棘手，但一旦克服困难必将有更加优秀的作品出现。若非如此，日式RPG就只能守着越来越小的本土市场苦苦挣扎了。但问题是：技术问题，有这么好解决么？

技术缺陷

很多人说TLR的画面不好，不仅材质贴图很差，还没有什么特效。但另一方面，TLR是PC上目前画面最强悍的日式RPG。对待日式RPG，我们很少有像对待美式RPG那样注重光影特效这些画面元素。这次情况比较特殊，因为画面更差的还有FALCOM的全部作品，很少有去从画面抨击它。现在TLR最强了，大家反而颇有微词。

问题出在“虚幻3”引擎这里，这个引擎太过知名，已经成为一种标志。人们习惯于用《战争机器》来作对比，从而得出某款游戏有辱“虚幻3”之威名的结论。之前的“FF之父”坂口博信使用“虚幻3”开发的《失落的奥德赛》，号称家用主机画面最强的日式RPG，将人们关于“虚幻3是否适合开发日式RPG”的疑虑打消殆尽。当年SE购买“虚幻3”也算不小的新闻，引得很多人感叹不已。可惜的是，SE对于这款引擎的驾驭能力明显不够，不仅没有发挥出“虚幻3”应有的实力，画面比起自家的《星之海洋4》和《失落的传承》都很难及格，更别说和FF13比，不知SE花大价钱买来这个引擎用意何在。即便抛开画面问题不谈，在许多很基础技术上TLR就严重不合格。

比如饱受玩家诟病的读盘问题，本来对于回合制RPG，读盘的快慢就影响着玩家的心情。这次TLR变本加厉，无论干什么都要读盘。大地图间的切换要读盘，这无所谓，把一座气势恢弘的城市切割得支离破碎，从这条街走到那条巷也要读盘，我们可以忍，但在一个很小的巷子里进入一个更小的房间都要读盘，出来再读一次，实在有些说不过去。有类似问题的游戏不是没有，有些还是大作。但你TLR不是《无冬之夜2》，不可能像后者那样拥有数量庞大的D&D狂热爱好者克服蹩脚的视角、容忍漫长的读盘时间来体验游戏的精华部分。况且，在克服技术缺陷带来的不便后，玩家能否领略到TLR的精彩还有待商榷。

各大网站竞相转载的《镜之边缘》原图与亚洲玩家PS图（左图）

让笔者印象很深的卖东西的少女，即使换了引擎，SE的美工仍然毋庸置疑

系统的导向性错误

TLR是一款需要攻略才能玩下去的游戏，不仅因为它系统复杂，还因为游戏自身在一个至关重要的系统上做了一个错误的导向，导致很多玩家不幸被引到死胡同，后期的据点战打得无比辛苦，能力不济一点的，就直接卡在这里导致放弃游戏。

战斗结算画面，很是匪夷所思，BR暂且不说，CHAINS是干啥的？网上玩家研究未果，只好参考FF12，将其认作影响稀有物品掉率的一个数值

这个被误导的系统是战斗等级，简称BR（Battle Rank）。

BR不同于传统RPG的LV系统，简单地说，就是BR越高，敌人就越强，反之BR越低，敌人也越低。但BR高并不代表能力高，于是有人会发现自己BR已经99了，能力却升不上来，但敌人变得很强力，结果后来越打越辛苦。游戏在开始的教学部分事无巨细地讲了战斗的所有细节，唯独对这个设定只字未提。而且BR只出现在战斗结束后的短短一瞬，直接按掉的人不知有多少。

回合制战斗加入QTE有助控制节奏，让漫长的战斗不至于无聊，不过类似的设定很早就出现过，有些游戏做得更好，比如PS2上的《影之心》

现在通过玩家的研究，一致得出需要压BR的结论。如何在低BR的前提下实现能力的大幅度增长呢，实践告诉我们要找那种开始战斗士气很低，显示强敌的怪单挑，一些弱怪要绕开。同时切忌Link（拖怪），尽量一只一只打，因为Link会造成BR的快速增长。上面是看了攻略心得才得出的结论，游戏里是不会告诉你这些的，它只会把你往反方向引。在一开始的教学部分，你就被告知Link的好处多多，可以掉落更好的素材，得到更多回报，言下之意就是让你在保证安全的前提下尽可能地多Link。由于Link往往要面对数量众多的敌人，因此你会习惯性地找一些弱小的怪Link，这下就掉坑里了。你会发现主角一行的成长率惨不忍睹，怪物能力却节节升高，一直到最后的12场Boss战，你发现实在打不过，只能上网求助，于是又发现：原来还有BR这玩意啊。

坦率地说，BR是一个很优秀的系统，它避免了那种“被Boss虐待→找个地方猛刷怪→人物等级上升→回来虐待Boss”的思维定式。即使类似“怪物强度随玩家等级上升”的设定早已在其他作品里出现，但TLR的平衡性和复杂度足够严谨，我们完全有理由为这个系统喝上一彩。只要在教学部分加入几行说明，玩家就沉醉其中，乐此不疲地研究BR与人物属性的隐性关系。但是，SE太喜欢刁难玩家了，它就是不告诉你，自己摸索去吧。

日式RPG在这点上很矜持，它不会像美式RPG《寓言2》那样，迫不及待地把所有游戏要素展示给玩家，无时无刻告诉玩家他们在玩一款制作如何精良的游戏，而是把一些有趣的东西隐藏到深处。没有攻略的支持，穷其一生都无法将这些东西找出来。比如FF12中最著名的“最强之矛”，按照正常手段去刷，概率低得令人发指。而100%获得“最强之矛”的方法却和游戏初期一些平淡无奇的宝箱关联，一个不留神，就只能留下怨念了。又如在TLR中，一些禁忌法术的习得，强力角色的加入，顶级武器的强化比如妖刀龙光，都很难在正常游戏流程中靠自己摸索出来。游戏内对这些要素并未给出相关指引，于是玩家只能借助于攻略。对于国内的玩家来说，由于语言因素，攻略的重要性便更为显著。可即便是攻略，也并非一帆风顺。

日式游戏，国内攻略

前面已经说过，本作是SE第一款日、美同期发售的游戏。积极拓展海外市场的SE尚且如此，其他日式RPG作品要推出美版，基本要等一年半载。因此对于能“第一时间”获取游戏的国内玩家来说，他们拿到的主要是日版游戏，网络与杂志的攻略也往往针对日版而写。在之前这不算太大问题，尤其是从SFC走过来的家用机玩家，大部分人已经习惯了对照攻略去玩游戏，有幸碰

日系厂商的技术之痛

目前日式游戏在3D技术上的没落有目共睹，然而在当年——比较久远的PS时代，同期PC的3DFX时代，日系厂商的3D技术是走在前沿的。当时的FF7、《山脊赛车》《VR战士》《生化危机》等一系列“大方块”游戏，深深震撼了那个时代的玩家。正所谓成也主机败也主机，日式游戏的3D技术起家于家用机，也止步于家用机。由于日本这块市场比较特殊，虽然PC游戏在欧美也不是主流，但在日本，PC游戏绝对是非主流。对PC游戏的极度轻视使得绝大多数日系厂商致力于主机游戏的开发。家用机平均5年的生命周期让日系厂商养成了深度压榨当前主机性能的习惯。这个习惯有利有弊，目前处于次时代主机的壮年时代，自然弊也就多一点。

在PS与PS2的后期，日系厂商确实擅长运用出色细腻的美工来弥补主机性能的不足，赢得了广泛的赞誉。比如PS时代典型的3D人物建模CG场景贴图，都是被逼出来的，在当时确实可以实现比较好的效果。FF12开发的时候，图形总监的皆川裕史表示：PS2有限的多边形处理能力曾给他们造成了很大的困扰。最终他们采用了一种新技术，和FF10一样的图像只要用一半多边形就做到了，这样在PS2上实现自由视角的全3D场景图像效果。

可以说日系厂商在这方面的

虽然最新技术特效少了点，但华丽的技能效果是少不了的

TLR壮观的城市全景让人有一种迫不及待到里面逛一圈的冲动，但冲动一下就好了，千万别抱太大希望，否则狭小的场景与频繁的读盘会让你抓狂

日文攻略非常非常详细，不仅有每个迷宫的地图，每个挖掘点和关键位置都被详细标出

努力是比较让人感动的。如果PC上的欧美厂商也这么对待我们的PC游戏，我们就不会为那么优化不足带来的额外配置要求买单。很多游戏画面会更优秀，配置要求会更亲民。倘若欧美厂商都向暴雪学习，稍微在美工上下点功夫，那么摩尔定律就只能去见鬼了。

然而，也正是因为他们对家用机实在太迁就了，得过且过，技术止步不前，反正有着足够的美工实力。PS2时代以EA、UBI为代表的欧美厂商对家用机市场越发重视，各厂商蠢蠢欲动，游戏开发如火如荼，图像技术日新月异，都在为次世代做着准备。反观日本，仍沉浸在“如何在有限的机能下表现更好的画面”这一思维定式中。如果说PS2时代这个思路不失为一个好办法，但到了PS3时代，场景复杂程度、特效密度、贴图精度都上了几个数量级，还采取之前的老办法用美工去弥补技术的劣势，工作量将是一个天文数字。

高清时代的到来让日系厂商无所适从，尽管日本的高清普及率是全球第一的，但日系游戏厂商的技术实在有些寒碜。这个时期有很多PC玩家都耳熟能详的经典作品——《寂静岭》《真三国无双》等都在高清面前纷纷落马。前者的最新作《归乡》，没了当年歪打正着的噪点，游戏氛围一落千丈，各种画面问题也纷纷暴露；后者则用强烈的眩光特效遮盖引擎的不足，同时因为赶工痕迹太重而饱受诟病。此时唯有与欧美厂商密切合作的CAPCOM独善其身。以《失落星球》《丧尸围城》《鬼泣4》《生化危机5》等一系列优秀的游戏名利双收，同时打破日式厂商的陈规旧俗，积极实施跨平台策略，在主机平台捞银子，PC平台赚声望，好不快活。如此CAPCOM，应当作为当下日系游戏厂商的榜样。

到汉字还能一知半解，不幸遇到如《勇者斗恶龙》这种完全由假名组成的游戏，就只能拼眼力了。

如果说以前的这种现象可以归结为日、美发售时间差的客观原因，那么对于TLR，这款游戏在同一时间发布了日版与美版（PC版更是厚道无比，可以随意搭配字幕与语音的语种，照顾到很多喜欢日本声优又担心看不懂剧情的玩家），但这时网络上的攻略还是以日版为主，就显得有些怪异。对于PC玩家而言，大部分人们是习惯于英文版的，但目前国内的现状是日文版攻略极尽详细，支线任务、地图宝箱、逆引素材、佣兵情报一应俱全，英文版却只有一个很简略的文字攻略，这给很多玩家造成了不小的困难。我好歹学过日语，在玩英文版的时候去查日版攻略，遇到某些专有名词对照尚且感到很棘手，更不说绝大多数对假名一窍不通的玩家了。如果说FF、DQ这种两地发售时间相差一年左右的游戏，网上的攻略针对日版制作也就罢了，但现在是TLR，为什么还是以日版为主？毕竟在国内，日语汉字再多，也不如英文来得踏实，后者起码还有查字典的余地。

主线不够，分支来凑，看似广阔的世界其实场景很有限，许多迷宫要反复利用

事实上国内流通的TLR日文版攻略，绝大多数资料来自于日本的WIKI百科全书。对于日式RPG，长期依赖攻略让国内的玩家产生了比较大的惰性，他们可以在对剧情一知半解甚至一无所知的情况下对照着攻略打穿整个游戏。这往往是老玩家的做法，这部分人群对于日式RPG有着深厚的感情，可以克服剧情上的遗憾，凭借着一腔热情将其通关，大不了通关再找剧情小说好了。但新一代玩家很难理解这种游戏方式，于是日式RPG在国内的拥趸就只能越来越少了。这算得上是日式RPG对于中国的瓶颈，虽然这块土地上的玩家很难为这些游戏厂商制造收益，不过我也相信那些总裁们是不会太乐意失去这块潜在市场的。

结语

就如同国内仅存的英文版攻略作者所说的那样：TLR是SE很用心的一次尝试，希望大家不要只看到画面掉帧、贴图缓慢、走路难看、进出商店都要Loading等技术上的问题。细心去玩，还是会发现游戏中有很多探索的乐趣的。这句话道出了如今日式RPG（尤其是那些迈向国际的日式RPG）的一大特征——“战斗系统最高”，这是Gamespot对于SE大作《星之海洋4》的评价，在对其战斗系统赞不绝口的情况下依然打了7.5的总分，和市面上数量庞大默默无闻的二线游戏处在同一分数区间。它的问题依旧出在技术以及制作理念上，比如人物呆滞的表情、老套的剧情以及偶尔的视角问题。

在所有的日系第三方厂商里，CAPCOM可谓次世代的最大赢家

当年FF7带给我们的3D感动，已经随着那个时代远去。技术的发展不会停下，能不能赶上要看日系厂商自己

一款游戏的某个系统出彩，而其他元素都为短板，这只适用于一些小众向与核心向的游戏。对于大制作的商业游戏，这样肯定是不合适的。况且，SE做了22年RPG了，日式RPG的发展时间和这个比起来只多不少，在一些核心系统上有所积淀也是正常的。希望同样的憾事不要再发生，发展长处是没错的，但醉心于自己优势的同时，也请正视一下自己的不足，否则去年TGS上爆出的“日式游戏灭亡论”恐怕不会成为一句空谈。

编者按：最近开发已到尾声的《星际争霸Ⅱ》传出“震惊”的取消局域网新闻，让中国玩家一度“民怨沸腾”。到底取消局域网会给联网游戏带来怎样的影响？而局域网功能对于中国玩家的重要程度到底如何呢？

塞翁失马，福祸焉知
——也谈《星际争霸Ⅱ》取消局域网

■北京 望江南

饮鸩止渴“杀盗版”

7月6日早间消息，暴雪宣布：旗下著名游戏《星际争霸Ⅱ》将不支持局域网联机对战功能，消息一出，引发大量玩家不满。在知名请愿网站petitiononline.com上，数万名玩家签名抗议，并请求暴雪重新考虑这一决定。截至目前已超过40 000名玩家签名。

根据此前的相关报道，主管游戏设计的暴雪副总裁罗布·帕尔多（Rob Pardo）在7月初曾表示，《星际争霸Ⅱ》将“很有可能”不支持局域网联机对战。帕尔多说：“……我们不会支持这项功能。”相反，玩家将被导向暴雪的网络对战平台Battle.Net，即战网，暴雪目前正在对这项在线服务进行重新设计。

暴雪公司为何会在《星际争霸Ⅱ》中取消风行已久的局域网对战功能呢？据推断最有可能的原因是为了遏制盗版的流行。目前，单机游戏的正版破解技术已经十分高超，网上几乎所有游戏的盗版随处可见，虽然方便了广大玩家，却也给游戏商带来了难以估量的损失，是故暴雪此举，可以说是迫不得已。去除了局域网联机游戏功能之后，玩家想要联网对战，只能登录暴雪自己建设的战网，这要求玩家必须拥有正版Key，否则将只能自建游戏“打电脑”。

对于欧美玩家而言，尽管正版观念早已植入人心，而且几十美元买个正版也不是什么难事，但用户群体更大的亚洲市场，放眼过去满地皆是盗版，对暴雪而言，损失的完全是真金白银。加上人人觊觎的中国市场，有着庞大的玩家基数，取消局域网对战功能无非是让这些玩家投入到正版的怀抱。目的很简单，但能否做到，还是一个问题。

罗布·帕尔多在接受采访时提到过，盗版是“很严重的问题”，而盗版的横行在罗布·帕尔多看来常常和局域网联系密切。暴雪“一直承诺为支持游戏的玩家提供最好的服务，但实际上有一大堆盗版游戏的社区在损害我们（暴雪）社区的利益”。

如果事情真有暴雪人想象的这么简单，那固然皆大欢喜。但暴雪似乎忘了，局域网游戏功能始终贯穿即时战略游戏发展的全过程，而且催生的第一个专业体制产物就是电子竞技。如果局域网功能取消，暴雪的游戏还会有这么大的市场吗？

没有局域网的《星际争霸Ⅱ》，你准备好了吗？

中国10年网战长史

中国玩家的即时战略游戏史，从DOS时代开始就是在局域网中成长壮大的。当时大学网吧里，无数人联机《红色警戒》的日子，成为了一代人甚至是几代人青春和汗水的回忆。空气污浊的网吧、摇摇欲坠的椅子、摆满烟缸与盒饭的桌子、磨损不堪的键盘、自己用指甲清洁滚轴的鼠标……无数个不眠之夜，都在这小小的局域网空间中度过。

有了Windows之后，从1998年开始，一个叫《星际争霸》的游戏在中国迅速走红，校园网的建设在2001年大行其道，于是无论网吧还是宿舍里，最壮观的始终是联机对抗的胜景。一台台CRT面前，是挥汗如雨却极为专注的面孔，学生们的生活里，第一时间谈的再也不是恋爱、不是黄家驹和小虎队，而是“红警”“星际”“雷神”。暴雪一夜成名，与id soft、Valve成为玩家口中

玩家想要联网对战，只能登录暴雪自己建设的战网

称颂的巨头，但相比之下，QuakeⅢ曲高和寡，似乎只有后来横空出世的CS能与《星际争霸》一分高下。之后暴雪的另一款大作《魔兽争霸Ⅲ》崛起，《星际争霸》在中国慢慢衰落，在韩国，却已经发展成了“国技”。

局域网对战对于电子竞技的影响是不言而喻的。第一代为中国争得荣誉、称霸世界的竞技高手，纷纷从林立的网吧当中走出。尽管他们被人冠以“不良少年”的名头，并且很难被传统观念所承认，然而站在最高荣誉的领奖台上，为中国广大游戏玩家正名并提高地位的，正是这些“面有菜色却口吐豪言”的少年。马天元、xiaoT、RocketBoy、wNv等世界知名选手，都是局域网当中身经百战，最终成为冠军和榜样的天才。

随着网络建设的发展，中国越来越规范的网吧制度，也让玩家得到了更好的游戏条件。社会问题多多的街机厅被“高速宽带上网”的红字招牌所取代，仿佛就在一夜之间，游戏成为了最大的谈资。有一位资格甚老的星际玩家感慨地说过：“在局域网对战盛行的年代，星际可以治疗失恋、红警可以学习军事常识、CS可以交到热血兄弟、魔兽可以互通战术心得，这些都是人生成长过程中无法替代的经历。当时游戏可以成为社交手段，网吧能够认识各种身份的玩家，在电脑跟前一坐，无论贫富贵贱，游戏当中人人平等，实在是一个美好的乌托邦。哪像现在的网络游戏，人品和财富都要分三六九等……”

感慨归感慨，单机游戏的网络化已经无法再抵抗网络游戏的冲击，但大作的魅力是无穷的，这也是为什么《星际争霸Ⅱ》的“小小改动”能够引发如此众多争议的原因。当年的网管本身就是玩家，因为兴趣和爱好钻研了一身调试网络的本事，和国外很多专业人员相比，也毫不逊色。升级补丁来了，不用玩家动手，网吧早已自动更新——那都是网管自己做的更新下载器的功劳。之后还有Config更新、地图更新等等，都是免费而且不用玩家自己动手的个性服务。由此可见局域网的成长，对于人的影响可以说是全方位的。如果没有局域网，也就没有《星际争霸》《魔兽争霸》和CS走红的昨日，更不会有今日对于《星际争霸Ⅱ》的争议。

盗版根源不在局域网

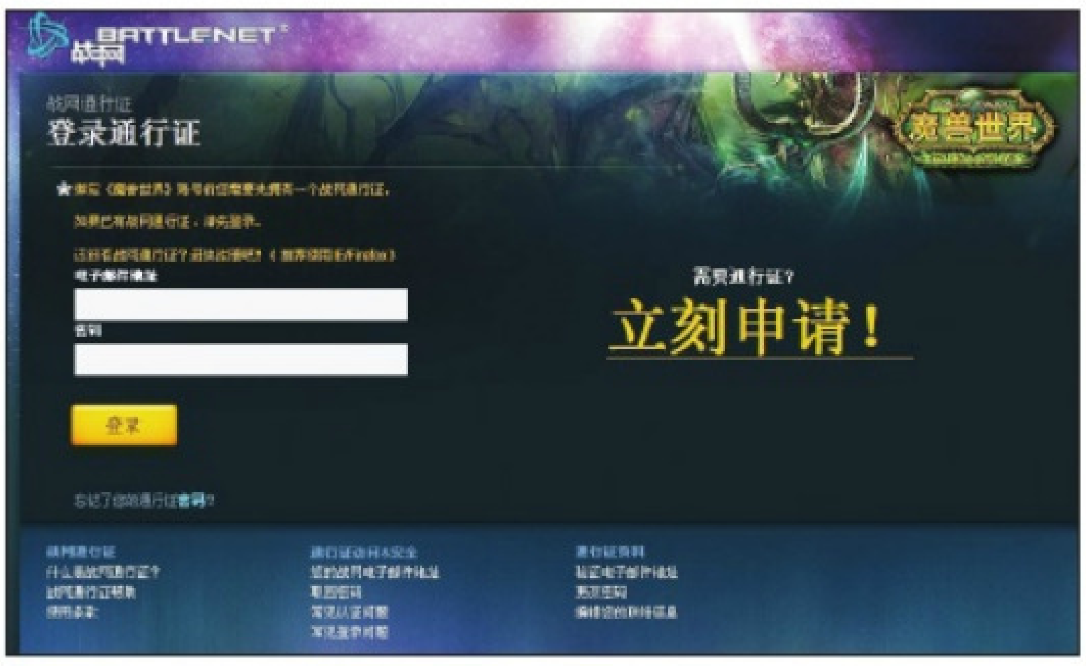
局域网对战观念在中国早已根深蒂固，当然，玩家不可能不知道自己所玩的游戏版本是盗版。但对于玩家而言，网吧游戏付费，给的只是上网的费用；宿舍游戏付费，给的只是电费和机器购买费用；至于游戏付费，那多半是5元或7元一张街边盗版光盘的费用。再加上电脑城买机器的时候，商家为了吸引用户购买，从承诺免费安装操作系统，到安装办公软件，再到无数的游戏——自然都是盗版的。当时有个很好听的名头，叫做“伪正版”，所有游戏和软件花费加起来不超过50元，而且长期以来的消费观念，都是如此。甚至有大批的游戏爱好者，喜欢和兄弟姐妹“资源共享”，那就更不用考虑付费的问题了。

当今“叫嚣最凶狠”的游戏和软件厂商，大多来自国外，他们整天说自己是“在中国受损失最大的企业”，但不仅中国，在世界范围内盗版都给厂商带来了巨大的损害。随着网络的发达，盗版软件的散播如星火燎原般一发不可收拾，据相关统计机构的数据显示，中国内地有多达95%的盗版率，仅次于东南亚，位居世界最高盗版地区之列。向来以打击盗版最严格自居、动不动就祭出“特别301条款”威胁其他国家的美国，情况也好不到哪里去，根据GamesIndustry.biz的报道，美国摩根斯坦利银行的分析统计表明，现在美国一年约有1亿套盗版游戏在境内流通，造成的损失金额约在20亿美元。

因为盗版猖獗，现在PC游戏单机市场已经奄奄一息，TVGame的盗版情况也好不到哪里去，一些连锁游戏渠道商甚至表示，盗版已占游戏销售量的20%，迫使TVGame也慢慢转向网上付费下载发展，希望能以网络下载的方式来减少盗版的损失。目前已经上市的《街头霸王Ⅳ》，要和全世界的玩家对战就必须用正版Key注册Windows Live账户，才可以“走出国门”，但这依然无法阻止盗版的盛行。

盗版是一把双刃剑，让商家蒙受损失的同时，带来的是居高不下的占有率。当年IE浏览器如果不是因为得了盗版Win95在中国“大卖”的东风，恐怕无法如此之快地占据个人电脑的市场份额。游戏亦然如是，只不过游戏的娱乐性质注定了直接效应的产生和作用要更加表面化和直观化，加之游戏并不是日常应用的必需品，

中国越来越规范的网吧制度，也让玩家得到了更好的游戏条件



网易和暴雪合作，承接了战网的建设

现在《星际争霸 II》得到这样高的关注，是因为前代作品积累的优异口碑

对厂商的直接影响更强烈，伤害也更大。在欧美厂商用本国购买力来衡量其他地区的时候，直接造成了定价的不平衡——如果不是盗版的存在，海外市场的成长性绝对不会出乎意料的好。直到现在为止，玩家对于199元一套的游戏依然难以承受，这当中肯定有长期积累的消费观念的影响，但更多的则是价格定位的问题。

在中国，单机游戏的相关社区建设迟迟得不到成长，玩家更习惯了在不同的论坛和游戏网站进行沟通。如果真如暴雪所说，要建立服务更好的社区，那也要看看玩家是否买账。本来单机游戏就不能和网络游戏一样，靠月固定收入不断地实现利润，因此局域网游戏功能的存在，就成为了暴雪用以“遏制盗版”的唯一借口。想要因为一个众所周知的原因，取消局域网游戏功能，看起来固然很正当，但是否真的站得住脚，也只有让销售成绩和市场占有率来说话。现在《星际争霸 II》得到这样高的关注，是因为前代作品积累的如山口碑，而不是因为它有多么好的服务质量，仅此而已。

局域网功能取消之后

如果没有了局域网对战功能，怎么办？暴雪和之前的Vavle都给出过答案。后者的Steam平台上有很多正版服务器，玩家通过正版Key注册ID之后，可任意进入这些正版服务器游戏。如果局域网玩家想实现对战，唯一的途径就是大家找同一个服务器进行游戏。暴雪是否会采用这样的做法呢？

目前的战网（Battle Net）是暴雪公司架设的，给暴雪开发的单机游戏玩家通过互联网联机对战的一个网络平台。暴雪的单机游戏都可以在局域网内联机对战，战网就是给玩家通过互联网联机对战的平台。和浩方平台这样的“单机游戏网络版平台”不同，暴雪战网“把单机游戏变成网络游戏”，战网服务器向加入其平台对战的游戏玩家提供数据交换服务，而浩方对战平台的服务器是不进行数据交换的。但最重要的大前提是暴雪战网的正版验证体制——只有暴雪的正版软件才能通过验证，加入战网进行对战。因此《星际争霸 II》如果完全采用战网体制，那势必可以增加正版游戏的销量，只要序列号生成器的威力不发作。

从某种意义上说，国内对战平台有助长暴雪游戏盗版传播之嫌。但国内对战平台同样只是提供一个局域网交互的功能，并没有向玩家提供客户端，换言之，“玩家是不是盗版，这我不管，我本身就不是盗版”。因此暴雪没有理由横加指责国内的对战平台服务提供商，索性自己架设战网平台。但在法律范围内，鉴于暴雪战网具有架设网络服务器，为单机游戏网络对战提供数据交换的网络游戏平台性质，很可能要取得相关部门的认可后才能进入中国。因此相关部门的审批手续也很麻烦，现在网易和暴雪合作，承接了战网的建设，是否能够顺利通过国内审批，尚未可知。

另外，战网提供的服务对于中国玩家是否有必要，也是一个话题。暴雪战网的游戏服务器不仅给玩家提供联机对战的配对服务，同时也提供联机对战的数据交换服务。正因为拥有交互数据的功能，战网可以解析玩家的游戏数据，从而提供很多类似对战排名、玩家分级等高级功能。这鼓励了玩家通过竞争促进交流，也为游戏和社区本身带来了庞大的关注度和点击率。有些忠于战网的观点认为“……只可惜生长于中国网吧的玩家，无法体会到战网排名和交流带来的乐趣”，这无非是见仁见智的观点罢了。“没有魔兽，还有世界”，并非只有战网才能生存，中国目前的游戏状况，早已很好地证明了这一点。

暴雪和《星际争霸 II》并不能等同于《魔兽世界》，不会因为战网开放而导致大量玩家涌入服务器的现象发生，这两者完全是两回事。

后记

在笔者看来，局域网功能是否存在，对暴雪来说并非“盗版”两个字可以概括。战网本来就不是“洋米洋面、外国大轮船”，一款好游戏，一个合理的价格，一系列后续的良好服务，才是暴雪和网易在中国市场应该审慎考虑的问题。行者无疆，有道固然好，没有的话，“走的人多了，也就成了路”。P

好玩就是硬道理
——PopCap Games作品谈

■湖北 车库里的龙

你可能不知道PopCap Games是什么，但你一定会觉得眼熟，因为每当你打开现在最红的小游戏《植物大战僵尸》的时候，你都能看到这个Logo。如果你记忆力够好的话，你还会回想起其实在很多地方你都曾看到过它，比如《祖玛》，比如《宝石迷阵》，比如《威尼斯》等等。这时你就会惊讶地发现，这是一家多么赞的游戏制作公司啊——PopCap Games！

PopCap Games公司的标记

说它好，是因为作品的品质，PopCap Games旗下的游戏名作辈出，而且都是引领时代的作品。从某种角度来讲，它在“小游戏”（特指那些容量较小，玩法简单的休闲型游戏）领域的地位与暴雪在整个游戏界中的地位是一样的。或许你会觉得我这种说法有点唬人的意思——没关系，让我来帮你回忆一下，你会同意我的观点的。先不提《植物大战僵尸》，因为现在这款游戏太红，而且后面还难免谈及，让我们先来说说《祖玛》。

PopCap Games的《祖玛》原版

一提到《祖玛》，你一定会想起那只丑陋的青蛙。曾经有一个时期，旋转青蛙吐珠子的玩家像现在种植物的玩家一样多，甚至有些人到今天还乐此不疲。论知名度祖玛可谓是PopCap Games的代表形象之一，它的红火是家族式的，祖玛Like的游戏有很多很多，最近的一款是叫《埃及祖玛4——探索永恒》，其内容构架已经不能称之为小游戏了，不管是画面还是特效都是次时代的水平。但是尽管如此，人们最爱的往往还是PopCap Games制作的祖玛，不仅仅因为它是始祖，是正宗，也因为那单纯好玩的感觉从没有一款Like作品可以超越，就像那些“大菠萝Like”的游戏始终无法超越本尊一样。

再往前的《宝石迷阵》可能知名度就会小一点，造成这一状况的原因是因为很多玩家不知道它叫这个名字。但一开始玩，你就会觉得很熟悉。论流行度，它甚至还要超过祖玛，因为这款游戏本身操作便利耐玩性高，所以很多手机厂商（特别是山寨手机）都把它作为内置游戏。而又因为版权问题，大部分手机版都是改头换面的“Like型”游戏，李鬼当然不能硬叫李逵，所以才造成了游戏红而知名度不高的状况。说了半天，《宝石迷阵》到底是什么游戏啊？很简单，满屏幕的各种符号（正统里是各种宝石，这也是一种高贵啊），相邻的符号可以互换位置，如果构成横竖一排三个同样的符号便会消掉，同时得分。怎么样？玩过吧。

其他的作品如《威尼斯》《毛毛》《怪怪水族箱》等等，无一不是质量精良，创意十足的作品。在此就不多说了，有兴趣的可以找来玩玩。

综上所述可以看出，PopCap Games的作品几乎引领着休闲小游戏的潮流，这从每一款游戏都能带来的数量众多的跟风之作就不难发现。那么，为什么

PopCap Games公司制作的游戏可以达到这样的流行度？我想除了该公司本身实力强劲，制作用心之外，不得不承认PopCap Games的游戏制作人能够把握到所谓的“游戏性”核心。那么，这个核心包括些什么，对大型游戏（相对而言，指那些容量较大操作复杂的游戏）的制作有哪些借鉴的地方，才是笔者接下来想要探讨的地方。

一系列“山寨祖玛”

我们先从看得见摸得着的地方说起吧。

启动一款游戏我们最先接触的是画面，画面决定了我们的第一印象。在这点上PopCap Games做得非常出色，它的游戏画面都很精致。所谓精致，并不是像《孤岛危机》或《刺客信条》那样一味去追求画面的高度拟真，毕竟要一款不到100MB的游戏去挑战引擎的极限是舍本逐末的。精致的定义在于一丝不苟，举例来说，《祖玛》算是早期的作品了，那时画面还达不到很高的要求，但其画面精细度却比较完善。每张地图，不管转角还是洞穴都做得细节十足，方形的转角与圆形的转角从视觉判断上非常明显，坡度高低甚至可以从球的颠簸看出来，完全看不到量产的痕迹。而到了《宝石迷阵2》，画面已经进入次时代了，视觉享受也进入到更高的层次，游戏中各种宝石的外观设计无一不是晶莹剔透，充满高贵的气质，给人以强烈的艺术视觉冲击力。每种宝石的光泽度各不相同，真实度较高，配上高分辨率的背景星球图，因为欣赏画面导致“Time Over”的玩家恐怕不在少数。《植物大战僵尸》算是卡通风格，照理说画面只要可爱，玩家就能接受。但从游戏中可以看出PopCap Games对于画面精致度的追求又提高了，这款游戏大家手中都有，我就不多说了，只要注意观察一下植物的表情，不同僵尸的动作以及巨型僵尸手中的道具就不难明白我所说的“精致”二字的含义。PopCap Games公司出品的游戏大部分属于那种量产符号的美工模式，但在成品中，却完全感觉不到量产的粗糙与单调，这是它的独到之处。

说完了视觉再说说听觉。游戏中的声音分为两个部分，背景音乐和音效。对于PopCap Games的游戏来说，音效相比之下要更出色一些。因为PopCap Games把握到了一点，就是玩家对听觉快感的追求。所谓听觉快感，就是人在听到带有信息暗示的声音信号时所产生的自我心理暗示，从而带来的快感。举个例子来说，《祖玛》中球与球的撞击声，《宝石迷阵》中宝石破碎声，以及《植物大战僵尸》中植物炮弹击中僵尸的打击声，都是清脆短促的音效，给玩家带来成就（消灭敌人或敌对物）的心理暗示，从而产生快感。音效越密集，频率越高，快感度就越强，这就是为什么玩PopCap Games的游戏如此爽快的原因。同样音效也可以带来紧张的心理暗示，比如《祖玛》中的心跳声，《宝石迷阵》中的警报声，《植物大战僵尸》中的咀嚼植物声，都可以让玩家情绪紧张。通过这两种音效的掌控让玩家良好地融入游戏，产生游戏快感，就是成功的音效。

祖玛家族最新成员——《埃及祖玛》做出了点名堂

而就背景音乐来说，相对要简单一些，只需要与主题相符合便可，这方面做得最出色的实际上是《宝石迷阵2》中的动感电子乐，与迷幻的画面风格配合较好。

虽然PopCap Games在视觉和听觉方面都做得很出色，但这只是锦上添花而已。真正使他们取得成功的是他们对游戏性的把握。就笔者看来，PopCap Games有四点做得最出色。第一，游戏难度的控制；第二，游戏形式的多样性与自主性；第三，隐藏游戏奖励（游戏要素）；第四，创新的游戏方式。下面来试着一一分析。

简单好玩的《宝石迷阵》

首先是游戏难度的掌握。对于游戏难度的评判，一般有一个上限和一个相对应的下限。下限，就是我们通常所说的上手难度，游戏大多采用教学关的形式让玩家上手，也有将教学关融入到游戏正式关卡中的。《祖玛》《植物大战僵尸》属于后者，而《宝石迷阵》属于前者。难度控制最难的地方在于不能有脱节，也就是我们通常所说的卡关现象，在PopCap Games的游戏中，游戏难度是通过敌我双方能力的逐步提升来控制的。以《植物大战僵尸》为例，每通过一关，僵尸会提升防护能力或数量来增加难度，而玩家自身也会获得新的道具与金钱来降低难度。这样看来，难度似乎是维持在同一水平上的，玩家在游戏进行过程中就不会有挫败感与畏惧感。但实际上，游戏难度的提升速度是大于降低速度的，所以整体难度是不断提升，但不易察觉的，从而良好地解决了上手到精通问题。而PopCap Games最大的特色就是游戏难度并不设上限，也就是不设最高难度。在PopCap Games的游戏中都会有生存模式或类似的游戏形式，这类形式实际上就是

最近火爆一时的《植物大战僵尸》

体现玩家对游戏的掌控程度，结合下面会讲到的游戏形式的多样性与自主性，从而使玩家有动力进行不断的挑战极限，大大加强了游戏的重复可玩性（即游戏生命力）。整体来说，既有游戏高手的追求，也有游戏菜鸟的享受，所以，才使PopCap Games的游戏可以长时间大范围的流行。

上面提到的游戏方式的多样性与自主性，因为是游戏品质的重要评判标准，所以也是所有游戏所追求的。而PopCap Games的游戏却很好地做到了这一点，其方式要点在于规则的制定。我们知道，规则越简单的游戏，却越可能带来复杂的变化和内涵，比如说围棋的规则非常简单，但是至今为止最高级的计算机也不能完全掌控。PopCap Games的游戏规则也非常简单，形象一点说，就是只要消灭敌人就可以，不管用什么方式。还是拿《植物大战僵尸》来举例，游戏的唯一目的就是阻止僵尸进攻，不管你用什么方式，不管用玉米V3、机枪豌豆，还是冰冻西瓜、章鱼蘑菇，只要消灭僵尸就能获得游戏的胜利，这就保证了游戏方式是由玩家自行选择的，是为自主性。同时自主性也保证了追求技巧的玩家可以有发挥的空间，从而达成特殊方式的胜利，例子是《祖玛》中的连撞过关。而游戏方式的多样性是PopCap Games在《植物大战僵尸》的进步，由于游戏容量的限制，场景与情节不可避免会有重复，单一的游戏方式很容易造成游戏疲劳，进而对游戏失去兴趣。而在《植物大战僵尸》中除了常规模式外，还提供了多种流行小游戏以供玩家更换游戏模式（甚至包括模拟植物养殖），并将其直接穿插到游戏正式关卡中或与游戏奖励关联，从而促使玩家更有积极性的投入到其他模式的游戏中去，也在一定程度上促进了游戏的重复可玩性。

隐藏游戏要素的设置就更加功利了，其直接作用就是促使玩家重复进行游戏。在《植物大战僵尸》中，只通关一遍，根本就收集不齐图鉴中的全部物品，隐藏植物需要大量金钱才能得到，而隐藏的僵尸——雪山僵尸只有在第二遍通关时才能见到。在游戏中还有一棵智慧树，施肥后会长高，并告诉玩家游戏技巧与秘籍，而最后一条游戏秘籍要等到施肥1000次时才能得到。不可否认，这些隐藏奖励是推动重复进行游戏的重要动力。特别是小游戏，由于主关卡流程较短，通过设置隐藏要素才能提高游戏寿命，从而开发游戏乐趣，否则大部分人恐怕只是浅尝辄止了。

最后一点也是最重要的一点，就是创新的游戏方式。一款Like游戏是不会引领潮流的，因为它本身就是追随者。所有引领游戏风潮的游戏一定会有它独创的地方，比如说《宝石迷阵》和《祖玛》都是开发了前所未有的游戏方式并且迅速为市场所接受，从而引发跟风热潮。小游戏因其成本低廉，竞争激烈，创新更加重要，可以说没有创新就不会有现在的PopCap Games。PopCap Games在《宝石迷阵》《祖玛》取得巨大成功之后没有故步自封，而是积极探索新的道路，开发出了完全不同的《植物大战僵尸》，其进步是很明显的，这才是PopCap Games之所以成功的最主要原因。虽说《植物大战僵尸》的线性塔防模式并不算首创，但PopCap Games对它的改进使其不同于往常所有塔防游戏，不管是游戏背景，无所不在的恶搞精神还是可爱的卡通风格均是对传统塔防游戏的挑战，取得成功并不是偶然。它降低了塔防游戏的门槛，使其成为休闲游戏从而获得更强盛的生命力。

游戏中提供了多种丰富有趣的玩法

说了这么多，终于进入最后一个话题了，我们从中能学到什么？

照搬肯定是不靠谱的，这不用我说，谁都知道什么叫做“纸上谈兵”以及它带来的后果。所以现在让我们抛开所有纸面上的东西，把上面写的都忘掉，用心来体会一下，PopCap Games究竟给我们留下了什么印象。

首先是对玩家很负责任，是不是？对待产品一丝不苟，细节精雕细琢，才会诞生品质这么好的游戏，不能不说是应该被学习的，好，这条记下了。然后呢，很为玩家着想，站在玩家的感官感受与心理感受的角度来开发游戏，对吧？声音与画面的良好配合是为了玩家感官感受能更好的产生游戏带入感，体会游戏的乐趣。游戏难度掌控帮玩家尽快上手游戏。游戏形式的多样性与自主性是为了适应不同玩家对游戏乐趣的要求。这条也是要学习的吧，好，也记下了。

闲暇之余种花种蘑菇

最后是创新吧，看看市场上那些游戏名称后面不断变化的数字，这是大多数游戏厂商都做不到的，特别是国内游戏厂商，在大家都去做Like游戏的时候，做一个游戏潮流的引领者是多么可贵啊！我看，这条才是最应该记在心里的。

烽火聚四方

——“三星电子杯”WCG2009中国分赛区综述

■北京 酒仙 冰河

对于中国电子竞技来说，2009年可以称得上是走入平淡的一年。由于2008年末的全球金融危机影响，尚无自身造血能力，纯粹依赖赞助商输血的电子竞技也面临着前所未有的艰难。国外一些知名赛事相继停办，著名战队和选手也传出了解散和退役的消息。而中国国内虽然依然有IEF等一些传统赛事维持着局面，但在赛事奖金、赛区设置上都相对往年出现了缩水。而中国电竞爱好者最为看重的“三星电子杯”WCG世界总决赛，2008年中国选手在德国科隆未能取得出色的战绩，也在某种程度上打击了爱好者们的信心，使得他们的热情似乎有所消退。中国电子竞技，似乎走到了一个兴衰成败的关口。

也正是在这样的背景下，“三星电子杯”WCG2009赛事也受到了超过以往的瞩目，所有电竞爱好者都在关注着这个电子竞技赛事第一品牌，同时也是中国电子竞技赛事的风向标。WCG2009究竟是走向繁华还是落寞，将在很大程度上决定未来中国电子竞技行业的前景走向。

因此，WCG2009中国各地分赛区的赛事走向，成为衡量本届总决赛赛事内容质量的一个缩影。在总决赛的大幕拉起之前，可以让电竞爱好者们预览一下如今中国电竞行业的一些风云变幻。下面让我们先看看部分比较受关注的热门分赛区和选手战况简述。

★北京

作为中国的政治和文化中心，北京赛区的盛况出乎所有人的意料，前后共有超过600名选手报名加入到此次比赛当中，其中更不乏众多来自职业俱乐部的明星选手，不少北京本地的电竞爱好者为此特地从远郊赶来驻足赛场观看大赛。在最受人关注的几项传统项目当中，《魔兽争霸Ⅲ》选手武嶙（Wulin）作为来自职业俱乐部的明星选手，在北京赛区的表现十分抢眼，实力明显高出其他人一筹，一路几乎没有受到什么很强硬的挑战就击败所有对手取得了出线名额。相对波澜不惊的魔兽项目，同时进行的《星际争霸》项目赛况却完全不同，冷门迭起。北京赛区卫冕冠军、来自北大数学院才子王若度（Dpr）特地从加拿大回归参加比赛，不料却遭遇老将、WCG2003中国区季军王恩平（WYW）的顽强狙击，仅在第一轮中便被早早淘汰。最终来自福建的选手黄慧明（Toodming）幸福地在他成名的福地北京获得了人生中的第一个WCG分赛区冠军。CS项目亦如星际项目般悬念丛生。中国区总决赛卫冕冠军Ehome仅在比赛开始前就被分进了死亡小组，第一轮击败强敌后即在第二轮中被清华大学战队所淘汰。近年

北京赛区CS项目争夺决赛名额的比赛，气氛异常凝重

北京赛区人潮汹涌的比赛现场几乎造成了交通问题

来一直默默耕耘的Excellent战队最终赢得冠军并获得全国总决赛的参赛资格，而以Savage、Bigun、Rap等wNv老将组成的全明星队LuckeyDay则在最后决赛中失利，未能拿到冠军。这让在现场希望看到“wNv奇迹”重现的诸多爱好者失望不已。不过LuckeyDay战队仍旧可以作为北京赛区亚军出线。也许对于这些曾经统治中国CS项目的年轻人来说，这是他们证明自己，风云再起的最好机会。他们能重现从前统治WCG赛场的奇迹么？这将是所有人都关注的焦点。

★杭州

杭州赛区的DotA项目比赛中，围观的人也不少

风景秀丽的杭州是近年来中国互联网行业新兴的重镇，而电子竞技作为互联网娱乐竞技的重要内容，也在这块土地上受到越来越多的重视。在杭州动脉玩酷吧举行的WCG2009分赛区选拔赛现场上，数百名本地选手当场报名参加了此次比赛。其中最受瞩目的莫过于此前在WCG2009外卡赛中败于李晓峰（Sky）而被淘汰的《魔兽争霸III》选手徐真（Hopestar）。曾经与人皇交手的徐真实力明显高出众人一筹，表现可谓一枝独秀。最终轻取冠军头衔并晋级中国区总决赛。值得一提的是，CS项目中曾经活跃于线上赛的团队TTi，在一片混战中出乎众人意料地战胜了所有对手夺得冠军，拿到了晋级中国区总决赛的入场券。

★武汉

作为中国最大的电子竞技发源地之一，武汉曾经培养诞生了许多中国电子竞技历史上最为优秀的选手。其中包括曾经在WCG2001世界总决赛上荣获冠军的马天元（MTY），以及曾经入选韩国职业俱乐部，在WCG2006世界总决赛取得历史突破的罗贤（Legendary），可谓高人辈出。因此武汉赛区的战况不仅仅受到本地电竞爱好者的关注，诸多外地爱好者也通过网络密切关注着武汉赛区的结果，盘算着今年总决赛上可能会出现怎样的龙争虎斗。在备受人瞩目的单人项目当中，曾经获得WCG2008中国区总决赛冠军，并代表中国之队参加德国科隆世界总决赛的选手李珂景（Like）是此次武汉赛区最受人关注的亮点。李珂景选手无论是从外貌气质，还是比赛中所展现的稳定发挥，皆较以往更为成熟，非常轻松地取得了武汉赛区的最终冠军。与一枝独秀的魔兽项目不同，此次武汉赛区星际项目当中高手如云，包括长沙、潜江、成都地区的明星选手皆于比赛中亮相，可谓是群英荟萃。最终来自长沙的著名选手张明璐杀出重围，成为了比赛的最后赢家。

★成都

西南电子竞技第一重镇成都此次不但是备受瞩目的分赛区，同时还将是全球总决赛的举办地。拿到成都分赛区的冠军，意味着将来有可能在未来的总决赛中面对家乡父老进行主场作战，从而获得前所未有的好成绩。因此好手辈出的成都赛区本次战况异常精彩激烈。最受瞩目的《魔兽争霸III》比赛在苏友超（Syc）、魏伟（Thank）两名职业选手间进行，在一场颇具悬念的决赛后苏友超获得了冠军，与魏伟共同携手挺进中国区总决赛。近年来厚积薄发，实力逐渐增长的章春雷在《星际争霸》项目中表现出色，力压四川本地选手李柯（LK），WCG2008中国区八强选手向瑶（AyGj）斩获冠军。女子项目和DotA团队项目，则分别由来自老字号叛逆者战队的女子选手以及CH战队所获得。

★重庆

尽管相距不远的成都分赛区吸引了巴蜀父老的诸多注意力，但重庆分赛区选手的表现一点不逊于成都分赛区的对手。包括WCG2008中国锦标赛魔兽项目季军选手曾卓（Ted）亦来到现场参赛，为此次赛事增添了不少亮色。500多名选手经历为期三天的选拔赛之后，曾卓（Ted）不负众望表现出色，充分展现了世界鬼王所应具有

重庆赛区的一场比赛中，双方已经到了决战的关头，旁观的人都屏住了呼吸

的过人实力。在第二天八强双败淘汰赛中成功取得胜者组冠军，并于最后决赛中轻取对手，成功获得WCG2009三星电子杯重庆赛区的冠军，携同CS项目的优胜选手共同拿到了前往上海的决赛门票。

★上海

上海是WCG中国总决赛的举办地，也是华东电子竞技第一重镇。作为各地区中最早开赛的分赛区，WCG2009上海站的比赛战况可以说为WCG2009赢得了开门红，来自上海、南京、江苏、浙江等地区共超过400名电子竞技选手报名投入到此次赛事当中，令人深刻体会到国际性大赛所应有的氛围。就比赛赛况而言，魔兽项目的结果基本没有什么意外，历生辉（Future）、唐涌辰（RyH.Darken）、曾文睿（WE.09.kenshin）作为最热门的选手瓜分了前三甲的名额，一起拿到了通往中国总决赛的门票。

星际项目的比赛则要精彩激烈得多。热门选手孙一峰（F91）、刘寅（Lovett）最终只是获得了第3名和第4名，搭上了晋级的末班车。冠亚军被刘玻豪（Lbh）和陈昊（Eva）夺走。CS项目方面，2008年CS中国总决赛亚军Tyloo毫无意外地获得最后冠军。当年曾经与Ehome杀得难解难分，仅仅通过加时赛落败的Tyloo今年能否更进一步，将是本届比赛CS项目的悬念之一。

★广州

作为继上海、北京之后，唯一拥有五大比赛项目的大赛区广州人声鼎沸，吸引了不少来自周边城市地区的顶级选手和俱乐部参加比赛。其

中，中国最具实力的DotA战队，Ks.cn俱乐部的马来西亚老板坐飞机于比赛前一天抵达广州，亲自率领全队参加此次WCG2009广州赛区的比赛，不少热情粉丝赶至机场与其合影留念。

广州赛区传统项目《魔兽争霸 III》《星际争霸》的比赛过程和结果都显得比较平淡。诸多明星大牌的赛前亮相着实为其他参赛选手增添了不少压力。兽王陆维梁（Fly100%）作为国内人气天王，一路强攻其他选手，成功卫冕WCG2009广州赛区的比赛冠军。星际决赛则在新秀黄飞鹏（Kurafi）与老将丁伟（Jaystar）之间进行，丁伟作为WCG2006意大利世界总决赛选手实力不俗，然而小将黄飞鹏却能在比赛全程中发挥出自身的风格，到位的骚扰、咄咄逼人的压制最终使他获得胜利。两人共同携手晋级8月底于上海举行的WCG2009中国区锦标赛总决赛。

在备受观众瞩目的DotA项目比赛当中，Ks.cn无疑是比赛冠军最大热门，而同样具备实力的PV战队亦在赛前受人所看好。PV此次特意为了针对Ks.cn，报名参加此次WCG2009三星电子杯广州赛区的比赛，在比赛全程中对Ks.cn造成了严重威胁，曾经两度与其针锋相对，更是在决赛之中将Ks.cn拖入了大后期当中，通过数次精彩绝伦团战掀起了一阵阵叫人欲罢不能的高潮。

▼ 我们熟悉的兽王Fly100%，再次夺得了广州赛区的冠军

▲ 广州赛区的WCG赛事，其火热程度不亚于当地的天气

以上是部分热门赛区和选手的简要概况，其他如西安、贵州、哈尔滨地区的赛况限于篇幅在此不做介绍。一些热门选手如王栩文（Infi）、苏昊（Suho）的出线与落马也让人或喜或悲。从整体情况看，WCG2009三星电子杯电子竞技大赛在延续往年四大传统项目《星际争霸》《魔兽争霸 III》《反恐精英》、FIFA的基础上，顺应国内广大电子竞技爱好者的要求，继续引入了DotA争霸、魔兽女子赛、《穿越火线》《地下城与勇士DNF》项目，力图扩大电子竞技赛事的覆盖范围和影响力。对于如今陷入发展僵局的电子竞技赛事来说，这种思路无疑是正确的。DotA赛事的引入针对的是高度热爱电竞赛事的核心电竞爱好者，女子赛事的引入经过去年的检验已经被证明是成功的思路，女性群体对电子竞技的参与程度相对往年明显提高。而《穿越火线》和《地下城与勇士DNF》项目的引入则是电竞赛事向目前红火的网络游戏行业的尝试拓展。

魔兽女子赛出线选手，著名的Colagirl和MM都是夺冠热门

比赛间隙接受视频采访，成了选手们又爱又恨的一件事情

但虽然WCG2009的分赛区赛事在各地进行的红红火火，却不能掩盖中国电子竞技行业所面临的三个难题，其一是缺乏成功有效的盈利模式。虽然电子竞技已经被国家承认为第99个体育竞技项目，但如其他体育项目一般引入商业化联赛的努力，却一直没有得到成功。如CIG、PGL等线上线下联赛逐渐因为资金的匮乏而停办，如wNv这样红极一时、统治了中国CS项目的俱乐部也在一片争吵声中黯淡收场，加上2008年以来的经济衰退，无论是赛事还是俱乐部都面临着寒冬的考验。如何能够养活自己，先求得温饱生存下来，在很长一段时间内都还是中国电子竞技面临的挑战。虽然三星一直不计回报的支持中国电子竞技行业的发展，但是仅有WCG的中国电子竞技永远无法长大，就如同仅仅为了世界杯而不重视国内联赛和青少年队伍培养的中国足球，始终无法形成真正独立健康的循环发展。另一个迫在眉睫的难题，是如今已经渐渐显出端倪的一流选手青黄不接。放眼国内电竞赛事，Sky、PJ、Fly100%、F91、LX等成名已久的选手至今仍旧基本垄断了各项赛事的冠亚军，虽然如Infi、TeD、Like、TH000、xiaoC这样能逐渐接班的年轻选手还是不多，特别是在星际项目和FIFA项目上，基本无人能对几名著名选手形成有力挑战，这使得比赛的精彩程度有所折扣的同时，也使得主要以奖金来支持训练和比赛的普通电子竞技选手难以为生，恶性循环之下使得整个选手的群体水平难以提升。此外还有一个容易被忽视的问题，是比赛项目的逐渐老化。几个比赛项目涉及的游戏中，最年轻的《魔兽争霸 III》也已经有6年的历史，最老的《星际争霸》项目已经有10年，FIFA项目虽然年年有新版本，但却因为不争气的中国足球牵连……总之国内赛事涉及的几个项目，都已经流行了很久，一方面在培养了广大用户基础的同时，也限制了爱好者接受其他游戏进入电子竞技领域（当然这也有国内游戏行业整体发展不均衡的影响，游戏机产业一直处于零封状态，严格的游戏审批也使得如《光晕》之类的游戏无法进入中国市场）。客观上造成了暴雪公司基本控制了中国电子竞技行业的命脉（因为最受欢迎的两个赛事采用的游戏都是它的产品）。如果不能发展真正属于中国人自己的电子竞技赛事和项目，目前的繁华也终究有收场的一天。

虽然WCG兴旺的背后隐藏着中国电子竞技的许多隐忧，但不可否认的是，WCG依旧是中国目前最精彩，也是最重要的电竞赛事。现在它几乎是独力支撑起了中国电子竞技爱好者的重任，延续着希望的火种。因此尽管我们还是要面临许多难题，但在8月21日，WCG中国总决赛在上海开幕之时，还是敬请所有热爱电子竞技，关注电子竞技的爱好者们，能够亲临现场支持自己喜爱的选手，或者在互联网上为自己支持的队伍加油。因为除了热情之外，我们现在真的几乎一无所有。

好运，WCG。好运，中国电子竞技。

霸王II

■辽宁 枫红一刀流

精品　总评 8.4

制作	Triumph Studios
发行	Codemasters
类型	动作冒险
语言	英文

文化包容性	7.5
上手精通	8.6
画　面	8.7
音　效	8.2
创　新	8.8
剧　情	8.6

为什么要玩这款游戏

本作的主角以“前霸王”后代的身份在大陆各地冒险，和前作不同，本作的霸王面对的不再是各地的英雄和游击队，而是训练有素的帝国军队，因此不得不借助大型攻城器械来清剿敌兵，使游戏过程具有更强的策略性。此外，本作游戏场景也多种多样，有诺德伯格的冰雪世界，满眼浓翠的精灵丛林，黑暗如灰的荒原山道，藤蔓环绕的礁石水域，还有阳光明媚的椰岛海滩。和前作全幻想式的大陆背景不同，本作的环境和角色都贴近现实生活，具有浓厚的生活气息，语言也更富于情趣，幽默诙谐。

本系列一贯的特色是无所不在的讽刺意味，它不是弘扬正义和塑造英雄，而是以邪恶和黑暗的视角来看待世界，烧杀抢掠，鱼肉百姓，无恶不作。霸王身边的小鬼各具特色，地狱中的各位夫人也是各领风骚，玩起来真是别有一番趣味。

操作键位

移动：W、S、A、D
近身攻击：空格
鼠标左键：派遣小鬼
鼠标右键：召集小鬼
控制小鬼：同时按住鼠标左右键并移动
锁定目标：Shift
使用魔法：Alt
派小鬼驻守某地：Q
前一目标：Z
后一目标：C
画面居中：F
切换小鬼类型：鼠标滑轮
选择小鬼类型：1、2、3、4
选择所有小鬼：鼠标中键

小鬼的技能

褐色小鬼：是近身肉搏的战士，它和霸王一样是绝佳的肉盾，对付各色杂兵比较得心应手，还能拆除普通障碍。它的坐骑是小狼，骑狼的褐鬼可以跳跃一定距离到达附近的平台，且对敌人盾牌方阵有较强的冲击力。

红色小鬼：是擅长远程火球攻击的法师，对单体步兵和怪物有较强伤害，但对整齐的盾牌方阵无效。它能够拆除火焰障碍，进行穿越火焰和搬运炸弹等高危险的作业。红鬼的坐骑是火蜥蜴，可以翻滚或冲刺到较高的坡道，有较高的冲击速度。

绿色小鬼：是拥有解毒能力的刺客，无视毒气绿瘴，能够拆除绿瘴陷阱。它在静止时自动隐身，不易被敌人察觉。它还有背刺能力，可在敌人背后发动强大的攻击技能，对庞大体形的怪物有效。绿鬼的坐骑是蜘蛛，拥有爬墙能力。

蓝色小鬼：是拥有游泳技能的牧师，能够复活任何种类死亡的小鬼，还能解除蓝色的冰。在控制状态下可自动隐身，不易被敌人察觉。

霸王的出招

三段连击：连按空格，轻击－轻击－重击。

旋风斩：按住A、D和空格键，打周身的敌人。

击倒电波：双击Alt键，带有击倒效果的魔法。

征服：长按Alt键，将镇民洗脑成自己的奴隶，如果时间较长，则会杀害镇民。

小鬼光环：按A、D和Alt键，暂时增强霸王和小鬼的战斗力。

回血：按Alt和鼠标左键，吃小鬼来恢复生命值。

序：会使魔法的小淘气

七八岁的我，拥有纯粹的魔族血统和与生俱来的魔法能力，在这一带小有名气。我经常到附近的镇里玩耍，给大人们添点麻烦，顺便欺负一下镇里的小孩，我所能做的恶事，也仅此而已。

这一天闲得无聊，正在山坡上晃悠，看到山脚的诺德伯格镇里张灯结彩，喜气洋洋的，人们正准备庆祝新年的到来，我便想进镇里找点乐子。还没走几步，硕大的雪球铺天盖地的砸来，原来是镇里的一群小孩在偷袭，哼哼，讨厌的小孩儿，穿上新衣服，提上小灯笼就美滋滋的忘乎所以了，得给他们点教训。见道上有几个打扮漂亮的雪人，跑过去将它们踢下山坡，雪球沿山坡翻滚而下，把那些孩子吓得屁滚尿流，落荒而逃。哈哈，爽！

孩子们退守到镇外的一间木屋前，还在路上设置了路障。我在这边找到两只大炮仗，用魔法点燃它，尖啸声中一团火光腾空而起，正落在对面的木屋上，轰响后将它夷为平地。这时附近的一群邋遢鬼找上了我，他们不知为何对我特别尊敬，称我为大王，呵呵，也好，顺便带着他们去玩玩。

我们乘胜追击，打得那群孩子哭爹喊娘，最后逃到一间木屋里，我们不得其门而入。往前走到镇口，守门的大叔看来是喝了不少的酒，不过还没达到昏头的程度，死活不肯放我们进去，在人类眼中，会使用魔法的人是邪恶可怕的，帝国兵马也因此到处缉捕魔族的人。嗯，想要进镇，还得从那些孩子身上作打算。

把守镇门的大叔喝醉了

这时，一个叫凯尔达的小女孩叫住了我们，说可以引领我们去寻找那群孩子。这小女孩一身棕色皮袭，模样天真可爱，对我们没有丝毫的厌恶和恐惧。我们一行跟着她穿过废屋，见那群孩子在对面的一座冰堡上，不断地朝我们扔着雪球，挑衅的意味很强烈啊，呵呵，很好，我喜欢！

控制小鬼从左边的山道抄上冰堡，那群孩子瞬时逃遁得无影无踪，看来是早有准备。这难不倒我，点燃这边的一只大炮仗炸开冰墙。我们循路而行，不远处传来孩子们的说话声。哈哈，找到了！小孩儿们躲在一栋小屋里，我派出几只小鬼进去将他们狂扁一顿，顺便扒下他们的新衣服，这冰天雪地的，他们怕是没有勇气跑出来了，哈哈！

我和小鬼们换上衣服，打扮得焕然一新，伪装成镇里的小孩儿，一路唱着欢快的歌往镇口行去。凯尔达也一直跟着我们，她悄悄对我说：“待会儿我们手拉手好吗？”说话间脸色潮红，羞涩万分。呵呵，别是这丫头喜欢上我了吧。

顺利地骗过那个喝酒的大叔进入小镇，广场上的人们正忙碌着准备新年宴会的食物，有偷懒的家伙在举杯豪饮，还有不少漂亮的阿姨招摇过市。逛了一圈儿，发现高台上有只大炮仗，放起来一定很过瘾吧，两位守护的大叔表情很严肃，让我们小孩一边玩儿去，这大家伙放起来很危险，得专业人士来弄。我没有听他们这一套，偷偷靠过去用魔法将那只炮仗点燃，呵呵，美丽的焰火划过高空，然后顺势而下……掉落在广场上，轰响之后会场被炸得一团糟。啊啊！倒地的阿姨大婶别怪我，你们只是太累了，需要稍微休息一下。镇民们慌作一团，纷纷呼喊跑了起来，凯尔达见闯了大祸，连忙领着我们赶到围墙，结果被镇外的情形惊呆了！

千万帝国兵马将小镇团团围住，总督博瑞阿斯坐镇中央，威胁镇长把会使魔法的孩子交出来。镇长开始还挺够意思，说镇里只是些农夫，没有会用魔法的人。那位总督听了很不耐烦，说斥候兵发现有人在使用魔法，乖乖交人，否则用山顶的投石车将小镇夷为平地。镇长怕了，说可能有这么一个人，他突然抓住我的衣领，用力把我抛下围墙。老天！我只是搞点恶作剧而已，不用这样吧！

带着小鬼们混入张灯结彩的小镇

站起身时，有数百铠甲鲜明的帝国士兵围了上来，我慌不择路，和小鬼们沿着一侧的山道跑了过去。一路上有士兵阻挠，同时也有小鬼不断地加入我的阵营，慢慢形成一股不小的队伍。一路清理着敌人，发现山侧的道路被一道石墙阻住，看来是帝国军为了防止镇人逃跑而设的，我们只有攻上山顶夺投石车了。

清掉山顶的守卫取得控制权，派小鬼爬上投石车占领它，我跑上驾驶平台，调转方向轰向山道整齐进逼的士兵方阵，同时把路障也清除掉。离开投石车，往前捕获逃窜的狼群作为褐鬼的坐骑，他们如虎添翼，在敌阵中奔突决荡，顿时将敌人的阵形冲得七零八落。

山腹的冰湖边是一片士兵营地，巨大的铁笼里关着一只身形庞大的雪怪，我们拆掉铁笼救出了他。这家伙肌肉发达，力大无穷，轻易地便将冰湖边的路障破开，我们一起进入冰湖清扫冰面上的敌兵，不过意外状况发生了，冰面不堪承负雪怪的体重，我和它一起掉落冰湖，封入玄冰……

1.魔族的最后希望？！

“这就是魔族的最后希望？他是不是矮了点？”伴随着话音，一位老巫师靠了过来，透过玄冰端详起我来，脸现惋惜之色。旁边的小鬼将我的经历向那老巫师汇报，说我在千万兵马的包围中如何淡定从容，如何勇夺投石车袭击敌军的冰湖营地，将帝国军团搞得尸横遍野，哀声处处。听小鬼这么添油加醋的一番描绘，不但老巫师喜形于色，连玄冰里的我也不觉笑了，看来这些小鬼还真是崇拜我啊！

老巫师用火龙将玄冰融化，开始传授我魔法和战术，希望我能率领地狱的魔族，打倒新兴的荣耀帝国，使黑暗重临人间，让邪恶无处不在。在他的耐心教导下，我在黑暗的地狱度过了十三年的光阴，身材变得魁梧健硕，穿上明亮的盔甲，浑身透露出一种威武和霸气，形象还蛮帅的嘛。

这一天，老巫师打算考验一下我的能力，就像甲虫要经过粪堆的考验一样。跟着一群小鬼前行，前面的冰堆里有个大块头在挣扎，我认出就是当初和我一起沉入冰湖的那只雪怪，还是救它一回吧。挥斧破开坚冰，雪怪好像没认出来

我，拖着脚上的冰块蹒跚走开了，好绝情啊。从旁边的褐之门召唤出小鬼，再上前把雪怪脚上的冰块砍掉，雪怪彻底摆脱了束缚，他没有谢我不说，还跳到对面的架子上朝我们扔石头，真是智力低下的家伙。砍下吊桥派小鬼过去拆掉他脚下的架子，雪怪闷哼一声破开乱石夺路而逃。

穿出冰洞来到雪山的羊肠小道，沿山径来到冰湖岸边，冰面上活动着一群晒太阳的小海豹，派小鬼屠戮他们夺取生命之力，用生命之力可以从地狱之门召唤更多小鬼。雪怪破开路障来到冰湖的另一边，在这里遇到一名矮人，说必须拥有帝国颁发的狩猎证才可以在这个区域活动。老子可不管这套，雪怪也很识趣，一拳就将他送到千里之外。冰湖中央的小岛上栖居着大量小雪豹，实在是诱人。往前杀入矮人营地，拆屋破箱地搞了一番破坏，派小鬼推转盘接通小岛的路。

袭击矮人营地，救出里面的狼群

2.请爱护小动物！

登上小岛正准备大开杀戒，岸边的大船上站着几名精灵族人，为首的是戴着彩虹帽的弗洛里安，他声泪俱下地给我们上了一堂生动的教育课，教我们热爱大自然保护小动物，立即停止这种野蛮的屠杀行为。我嘿嘿一笑，指挥小鬼们展开杀戮，精灵们按捺不住跳下船来，小鬼们围住他们一顿狂扁，让有爱的精灵们亲吻这片冰雪大地吧！剩下的精灵见状不妙驾船逃走。

屠杀了岛上的大小海豹，收集到足够的生命之力，我们的雪怪朋友又开辟出一条新路，我们决定朝精灵们逃跑的地方追过去，夺取他们放在圣堂里的魔法石。回到矮人营地沿破开的山道上行，拆掉沿途的房屋，翻过山丘来到另一边的码头，精灵族的船只去而复返，敢情是搬来救兵了。

正当我们猎杀岛上的小海豹时，模样挺委婉的弗洛里安老师出现了

精灵族的魔法也不是吹出来的，祭起的魔法屏障冲不破，只有等他们跳下来再打。先去围打雪怪，把他逼上一侧的小船，那里精灵战士便会跳下来。将两侧的精灵族解决后，有爱的弗洛里安老师又来上课了，说这只雪怪是他们的。说也奇怪，雪怪异常温顺地跟他们上了大船。大船沿着冰河顺流而下，渐行渐远，弗洛里安老师兀自站在船头喊道：“就算你不来对付我们，我们这些魔法的子民和帝国之间的问题也够多了……”

看来，不仅是魔族，连擅长魔法的精灵族，也在承受荣耀帝国军队的特别关照呢。

3.能洗脑的恶魔之咒

小鬼们建议我跟上精灵的船，越过冰湖来到对面的山脉，沿山路而行发现树木有砍伐的痕迹，想必前面有帝国的驻军。果不其然，一个洞口前驻守着一小队士兵，杀掉他们后我们顺利进入洞穴，不过小鬼们的坐骑不能追随，因为狼群很怕洞口的篝火。

在山腹中见到总督博瑞阿斯所率领的士兵，他们已提前一步找到了精灵族的魔法石，情形不太妙啊，得想办法抢回它。河上有一道独木桥通往精灵的圣堂，被森林女神镇守着，她听了弗洛里安的话不肯放我们过去，只有暂时避开这块恼人的木头疙瘩了。沿河岸继续走，发现那些抬魔法石的士兵已被地精杀掉了，这些小地精见到我们落荒而逃，小鬼们顺利地抢到了魔法石（魔法学习＋1），现在得找传送门把它送回地狱老巢才行。

正式成为百鬼拥戴的魔界霸王

穿出圣堂洞穴来到后面的山道，一群地精挡住我们的去路，说我们抢了他们的魔法石，要向我们魔族宣战，呵呵，可怜的生物，我二话不说，一抬腿便踩死了眼前这个吱吱乱叫的家伙。穿过树林来到诺德伯格镇外，距离上次大闹新年宴会已经过去13个年头了，故地重游，是得为之前的事情画上一个复仇的句号了。我望着脚下的小镇，嘴角抿起一抹笑意，我将用冷血和惨叫洗刷当初埋下的仇恨。

在桥头有条岔路，那边还有一块魔法石（小鬼控制上限＋5），往前过桥找到一道传送门，在附近还能找到一块魔法石（生命上限＋1），派小鬼们将魔法石分别放进去，它们被传送回地狱老巢，同时传送门里的能量喷薄而出，贯注我的躯体，体内的恶魔之咒被这股能量激发了。用这种新魔法可以将平民洗脑，永远沦为我的奴隶。嘿嘿，抓几个镇民实验这种魔法的威力吧！

制服和杀掉几名镇民，看镇口被镇民用炮仗的火焰阻住，现在还进不了小镇，先用传送门回家再作打算吧。回到地狱，老巫师祝贺我完成试炼，恭迎我登上霸王的宝座。

支线任务：杀死1000个地精

在圣堂洞穴自动接到屠杀地精的任务，此任务不着急做，在后面到永恒之光的帝国城堡中有个牢房可以无限刷地精。

4.燃烧吧！森林女神

在黑暗之塔巡视一圈，当我回到王座的时候，一名诺德伯格镇人赶来送情报，请我前去征服诺德伯格镇，然后让他当个镇长什么的，打发走了这个动机不纯洁的家伙，听从老巫师的建议，回去调查小镇的情况。

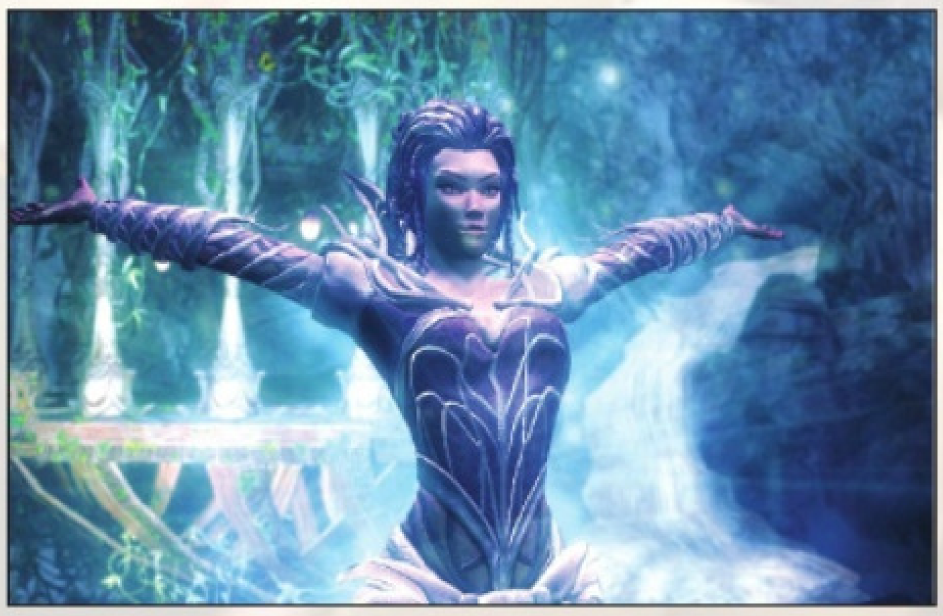
当我赶到小镇外的时候，发现帝国的博瑞阿斯总督已经统治了这里，想要进镇，必须得找到红色小鬼移除镇口燃烧的栅栏。往山上走，在吊桥上遇到精灵族的弗洛里安老师，他一脸正气，劝说我打消进入精灵圣堂的念头，不料被镇里总督大人的投石车那么一轰，便惊慌失色抱头鼠窜了，怪不得精灵的耳朵那么长，原来都是属兔子的。

这些飞舞的花粉精是会迷惑小鬼们的

进入圣堂洞穴，在路边有根黑色的柱子，根据老巫师传授的知识，知道这块地狱碎片是用来缔结黑暗契约的祭坛，于是我丢过去20只小鬼执行仪式，再释放魔法催动它，出窍的灵魂便附着在一只小鬼身上。小鬼的形象是差了点，不过可以到达本尊无法通过的区域。

率领小鬼们前往独木桥，桥头是一道屏障，里面由森林女神镇守。由独木桥右侧的细小枝干爬过去，绕到精灵族圣堂的内部。派小鬼们围击森林女神，趁她疗伤的空隙将旁边的花苞连根拔除，如此便清掉了桥头的屏障。返回祭坛那边还魂，本尊便可顺利进入圣堂了。

沿着坡道一路跑下去，路边的花妖偶现狰狞，待人而噬，我们没空搭理它们。往前有几名森林女神挡路，妖精们正说服她们封印我们，嘿嘿，我是不会硬拼的。将手下的小鬼全部扔进褐之门，然后顺着斜坡滑落到池塘边，越过几道溪流找到一群红色小鬼，带着他们烧掉树障返回森林女神这里，这时不用惧怕她们了。红鬼不断地朝她们扔火球，趁她们疗伤的时候将花苞摧毁，解除路障。


精灵女王法伊生气了，后果很严重哦

5.女王姐姐生气了！

来到漂亮的精灵花园，抱着摧毁一切的态度洗劫了这里，我的小鬼们似乎对这类事情已经得心应手了。沿着亭台楼阁一路行去，看到花园中心矗立着一尊美丽的仙女姐姐雕像，手中捧举的石头仙芒流转，熠熠生辉。往前找到一只竖琴，这应该是颤声鬼喜欢的东西吧，赶快将它搬进传送门去。往前用祭坛再次附体到小鬼身上，滑到下面水潭边找吊篮升上去，再还魂控制本尊乘吊篮落到水潭岸边。

前面的苇草塘边摇摆着三名森林女神，我灵机一动，将红鬼派驻到高坡上，然后进入苇塘引那森林女神过来，红鬼的火球朝她们身上招呼着，很快就解决掉了。往前派红鬼烧掉河里的花苞解除路障，来到仙女姐姐雕像的底部，先将雕像推倒铺成一道桥梁，再破开那块闪亮的石头找到藏在里面的魔法石（魔法上限+1）。

这时弗洛里安老师又跳出来说教了，原来我们惹得精灵族的法伊女王生气了，后果似乎很严重，空中应时的下起了石头雨。我们无暇顾及女王陛下的情绪和感受，连忙吩咐小鬼抬起魔法石往前赶，不远处便是红色小鬼的巢穴，把它也搬到传送门，以后便能召唤红鬼了，同时也可使用塔中的熔炉来锻造神兵。

找到锻造石后，就可以利用塔里的熔炉铸造更多武器护具了

6.哪里有炸弹？

回到黑暗之塔稍作整备，然后动身前往诺德伯格镇，发现帝国的兵马严阵以待，镇里的总督早有防备，因此不能从火栅栏直接进去。沿镇外的路先斩杀胖队长，后面的士兵便散乱了阵形，将红鬼留守在后方扔火球，再率褐鬼上前冲杀。然后派红鬼拆除燃烧栅栏，在后面可找到一块锻造石。

由传送门后面的山道行去，遇到更多的士兵列队防守，派红鬼站到高处玩烧烤，烧得差不多再下去收拾残局，打扫战场。由坡道下去抄到一辆弩车的侧翼，右边便是小镇的大门，得想办法打开它才行。

跑上高台占领操纵弩车，射杀附近几队士兵，将他们队形打散后下去清扫战场。往前沿轨道进山谷，这里是一片考古发掘工地，石道上驻扎着盾牌兵，右侧峡谷的乱石上有炸药桶，派红鬼去引爆它们后进峡谷，解救谷中的狼群，小鬼们有了坐骑后就能冲开盾牌兵的阵形了。

骑狼的褐鬼可以跳跃到前面的平台上，推动转盘打开小屋的门，放出一辆装着炸药的矿车，用红鬼将矿车引爆清掉石障。进到工地内部，先杀一队盾牌兵，左边有石障，派骑狼褐鬼跳到右边的屋顶推转盘，放出另一辆矿车，将它沿推到左边炸开石障，攻上平台推转盘，这时工地入口出现矿车。回到谷口，先清掉路边平台和城墙上的火箭手，再回去推矿车过来炸开小镇大门。

7.我知道总有一天你会回来的！

两队士兵列阵而出，气势雄壮，我连忙将红鬼分驻在大门两侧，然后跑上高台控制弩车射散敌人的阵形，他们在红鬼火球的烧烤下溃不成军。将门口的士兵清完，我纠集全部小鬼浩浩荡荡杀进村庄。路上有村民不断地扔鞭炮，可以强冲过去，在村庄里找到总督博瑞阿斯，这个蠢家伙一扭屁股乘升降梯跑掉，找他的对头兄弟吵架去了。

将凯尔达带回黑暗之塔，成为第一个压寨夫人

将旁边神殿柱子拆掉，再把落下来的总督石像推下去砸开拱桥上的石障。过拱桥穿过小镇广场，爬到高台上抢夺弩车并清掉火箭手，然后控制小鬼过去推倒高处的石像，结果总督大人被自己的石像砸倒了。

乘升降梯下去将博瑞阿斯结果掉，他的兄弟马瑞阿斯见状不妙逃走了，只剩下曾有过一面之缘的凯尔达，十多年没见，她已经出落成亭亭玉立的大姑娘了，带她回地狱当压寨夫人吧。

回到黑暗之塔，看到凯尔达把老巫师当成奴仆看待，真是教人忍俊不禁，还好老巫师强压怒火没有发作起来。到二楼的住处收凯尔达做第一夫人，她果然是个贤内助，开始规划起居室的装修来。

支线任务：控制诺德伯格镇

每攻夺一座城镇，都会出现这样的任务。在买下市镇大厅后，自动接到征服或屠杀100名镇民的任务，屠杀很简单，但若能征服的话，就能够得到不错的劳工，能帮忙挖钱、生产海豹或打造小鬼兵器盔甲等。

8.冰与火的交响曲

接到新任镇长的举报，得知诺德港有人在偷运东西，这还了得，敢在我的地盘做小动作，必须严惩这种冒犯王颜的行径。那条船是联系其他大陆的工具，也务须取得它的控制权。那个狗屁镇长居然还提出要借第一夫人用用，真是邪恶啊，都快赶上我了。

由小镇往北门出去到港口，拆掉矮人们的房屋，杀掉所有反抗的人。河里的小船被冰封住，得想办法将冰层融化掉。沿山道前行，发现路口被冰块阻住，派红鬼点燃一座油池将冰块融化。进山谷遭遇矮人火箭手，派褐鬼绕到他们

评说 痛并快乐着

■游侠 砒霜

早在2007年《霸王》一代发布时，虽然当时并没有大卖，但其独特的创意型游戏方式获得了游戏业界和玩家的一致好评。时隔两年后，依旧还是同样的制作单位制作了其正统的续作《霸王II》，在保持原有的那种创意型游戏方式的基础上，添加了非常多的元素，当然也包括新的不足和Bug。

这次游戏里出现的“霸王”是一个全新角色，但游戏的基调看起来实在是有一点恶搞，虽然游戏里己方是代表邪恶的魔鬼帝国，而敌人是像神圣罗马帝国一样的正义人士，但制作小组还是把敌人设定成了像嬉皮士一样的精灵和一看就是贪官的人类军官。

延续上一代的小鬼爪牙系统在本作中依然是创意十足，但在设计上，特别是在对待新游戏玩家的上手难度上做得不是很好。刚刚进入游戏的新手玩家要想控制好这些小鬼绝对是非常不容易的，其难度丝毫不亚于即时战略中的高级微操。在手忙脚乱一段时间以后，适应了这个系统，游戏难度瞬间就降低了，因为这些小鬼都会自动寻找最优路线或攻击最主要的敌人。不过有时电脑AI也会做出一些很愚蠢或者让人莫名其妙的事情来，比如有些小鬼会在危险没有解除的情况下就去捡战利品，有些则是在捡离水很近的战利品时直接跳水自杀。

虽然小鬼们会犯一些很呆脑的错误，但总体来说它们是很有才的，而且它们也是整个游戏的精髓之一。相比前作，《霸王II》的小鬼变得更加多才多艺，除了有像近战、魔法、偷袭这样的明确分工以外，还可以找到它们的专属坐骑。四种小鬼中的三种有自己独特的骑兽，这些坐骑可以让小鬼们具有更快的速度和效率，像红色小鬼会骑着蜥蜴喷火，这个场面可以说是超赞的，而褐色的小鬼则会骑着狼撞过盾甲阵。不过可惜的是，游戏中使用坐骑的机会还不够多，让人有一点点失望。

《霸王II》的精髓之二就是在有些时候会让霸王附身到小鬼身上，从而变成第一人称视角的游戏模式。这个模式汲取了一些其他游戏的特点，比如潜入城堡做得就像《合金装备》一样，而控制投石机或旋转箭台这样的重型武器时，又有点像《战争的真相》，更多样化的玩法给玩家带来了更多乐趣。

这次的《霸王II》总算是听取了《霸王》时代玩家的意见，允许自由控制视角了，但不知道是故意还是制作小组完全没有意识到一个可操作性的问题，控制视角和控制小鬼都设定在了同样的键位上并且还不能更改，导致游戏的时候会经常出现搞混的情况。假如《霸王II》的画面镜头能够自动追踪的话，这个糟糕的设计可能就没有那么糟糕了，只可惜制作组并没有这一设计。而在游戏里要想找到一个好的视角是相当困难的，特别是进入狭窄的地道或洞穴的时候，而偏偏这样的场景在游戏里实在是太多了。此外，《霸王II》的自动瞄准系统也做得不是很到位，尤其是对于新手来说，在操作中会经常瞄准到错误的目标上。因为在人多的场合下，目标会经常追踪无辜的市民或是大的物体，完全不去理会站在面前的重装士兵，从而搞得玩家手足无措。

《霸王II》的游戏时间非常长，理论上来说，第一次玩游戏的通关时间肯定不会少于20个小时。就游戏本身的质量来说，无论怎么玩，都是痛并快乐着的，如果是对这样童真感的破坏欲有爱的人士，在能够忍受视角问题和瞄准系统问题的前提下，是完全可以体会并享受到那种独特的，混世魔王般的感觉的。

身后拆架子，红鬼过去清除火墙。由高高的石桥行到对岸山谷，在矮人营地推转盘打开闸门，将油灌注到河岸的池中，点燃它，阻路的冰块也融化掉了。沿山道继续走，找到第三座油池，将它点燃后冰河中的冰层融化了。冰河边有座小村，我率领小鬼们顺道拜访，屠掉里面胆敢反抗的矮人，制服10名村民充当我的临时劳工，帮忙清除河面上的冰块。这里还有一种简易的方法，在小村中将红鬼派驻到高台上，他们会点燃巨大的油池，河里的冰块迅速消失，这样就不用费力去抓村民了。

清除河道的冰块，便可以起航了。沿冰河行驶过去，途中有阻塞的水雷和船只，在码头靠岸，下船绕到前方岸边，派红鬼引爆水雷炸沉船只，河道便又畅通无阻了，回到船上继续行驶，来到永恒之光石礁水域。

一位神秘的女人前来求见，提到前任霸王的一些事情

9.寻找高塔之心的碎片（1）

在我回到黑暗之塔休息的时候，一名神秘的女人求见，她说曾经看到过一个霸王的崛起和覆灭，提醒我如果按现状发展下去，会重蹈前辈的覆辙。老巫师试图阻止女人说下去，这时邋遢鬼来报，在废墟里找到一道封闭的大门，从那道门可以前往古老的荒原，那里是前任霸王生活过的地方，或许，正如那女人所说，能从这片古老的大地中找到我未来的影子。

我来到败落的黑暗高原，沿途收集破碎的高塔之心。在荒原中有一块魔法石可用任意小鬼拿，习得小鬼魔法，霸王可抓起小鬼蓄力投掷，或将他们献祭来恢复生命并获得临时护盾。从一侧坡道下去，这里有很多喷火点，派红鬼跑进去抬出魔法石（魔法上限+1）。右侧有一处半身人生活的屋子废墟，旁边的路上有绿瘴，其实这里不必等拿到绿鬼，可以用强悍的红鬼硬冲进去拿魔法石（魔法催化剂）。

荒原中的蓝冰对霸王以及黄红绿鬼都有伤害，它们要用蓝鬼才能破除，在后面的帝国竞技场拿到蓝鬼后才能过去。

全速撞开这里的碎石，找到最后一个雕柱

10.用四色雕柱来开启大门！

这里是精灵控制的区域，前面的大门被警觉的精灵们关闭了，下面我们要找四色雕柱放到对应的石座上重启大门。

红色雕柱：沿河道划过去找码头靠岸，清掉精灵找到红色雕柱，将它搬到河岸的石座上。下层的路被毒气精灵阻住过不去。注意在这座小岛水畔有魔法石（小鬼控制上限＋5），乘船绕到岛后有处碎石可以撞开，进去搬石头。

蓝色雕柱：由平台一侧的楼梯爬上去，过吊桥找到升降梯上的蓝色雕柱，乘升降梯到下层平台，迅速派小鬼把它抬出来，前面的路被废船阻塞住，用红鬼将码头的炸药桶引爆，炸掉废船后把蓝色雕柱抬到对应的石座上。

黄色雕柱：精灵们将黄色雕柱推到船上准备逃跑，得赶快追上去。现在升降梯用不了，由平台后面的石洞穿过去，绕到那群毒气精灵的后方，拆竹架杀掉他们。回到码头乘船，赶到大门附近堵截精灵船，派红鬼在船头扔火球烧掉他们的两侧船帆，然后登上精灵船驾驶到东南边的码头靠岸，将黄色雕柱抬到升降梯上，到达上方平台安置到台座上。升降梯回不去了，走另一边的海滩，用红鬼炸开废船出现新路，绕回码头乘船。

绿色雕柱：乘船朝大门左侧的水道全速行驶，撞开碎石靠港上岸。前面要对付大批的精灵战士，首先将小鬼派驻后方，上前将所有的竹棚拆掉，不然精灵会不断涌现。杀上高台将绿色雕柱抬到石座，大门终于重启。

注意，在这幅地图北边有座小岛，岛上有一些精灵在看护一块魔法石（生命上限＋1），拿完再进入下幅地图。

11.椰岛丛林里的“美人”和大熊猫

永恒之光曾是精灵族避难的世外桃源，现在帝国战火已经燃烧到这里，精灵们在暗处蓄积力量，试图颠覆帝国的统治。

找到这座天堂般的岛屿，够我和孩子们乐上一阵子了。小鬼们为眼前的美景欢呼雀跃，我从望远镜中观察岛屿的动静：沙滩海浪、宴会歌舞、醇酒美食，还有玉腿酥胸，真是一个充满享乐和诱惑的所在啊！正咽着口水，忽然一个狰狞的大家伙出现在我眼前，哎呀，不好，鲨鱼……

船只沉没后，我好不容易才爬上了岸，这时和小鬼儿们失去了联系，只好独自在岛上的丛林探索。一路将树上的丝茧砍开救出小鬼，免不了和恶心的黑蜘蛛打点交道，砍碎那些臭花能够分散它们的注意力。往前遇到一个肥婆，原来她就是精灵族的美女，长得也太抽象了，严重怀疑精灵的审美情趣。将肥婆推倒后，一侧的屏障解除，往前到达传送门。

这座女神像要从后面才能推开

传送门附近的绿瘴得找到绿鬼才能通过，由旁边的小路下去，在水潭边找到一块锻造石。往前的路被一尊盘坐莲花的女神像阻住，将小鬼儿留在这里，我自己趟到水潭对面。在竹林里见到几只大熊猫，嘿嘿，用熊猫皮给我的夫人做件皮裘还是不错的，不过现在恐怕还打不过它，赶紧溜了吧。

砍开竹林往东边走，找到了一群绿鬼，率领他们一路打倒大熊猫，往北边解除绿瘴行进。解决两个肥婆，对其中一个肥婆要派绿鬼绕到她的身后平台，跳到她身上，把她逼下来。进栅门一路绕到方才的女神像后面，派小鬼把它移开。返回到传送门附近，派绿鬼解除绿瘴，在墙里找到魔法石（魔法学习＋1），习得光环魔法，按住Alt并按下A和D键，用一道冲击波给小鬼加强化光环。

12.偷盗绿鬼巢穴

由传送门对面的路前行，来到一座帝国军占据的城堡外，看到一群士兵把美女朱诺给拖了进去，还有几个抬着绿鬼巢穴。附近还有道传送门，只留绿鬼在身边吧。城堡的大门紧闭，我在西边小路找到一座祭坛，举行仪式附身到绿鬼身上。

小心这些探魔巫师，他们会发现霸王和小鬼们的行踪

率领小鬼潜入城堡，很容易找到绿鬼巢穴的位置，不过城堡里守卫森严，想把这大家伙搬出去可不容易，得把所有的大门打开并扫清障碍才行。由绿鬼巢穴右侧的门进去，溜到城堡的西南庭院，下楼梯进入花园，这里出现新型敌人，手端吸魔枪的士兵，必须绕到身后偷袭解决，正面攻击只有死路一条。高处通道上站着吸魔兵，站到墙角的踏板上不动，绿鬼会自动隐身，从牢里跑出来的地精会把吸魔兵引过来，趁他背对的时机偷袭。

往前来到主庭院附近，看到那位大美女朱诺遭到丑婆娘的陷害，说她会使用魔法。迷恋美色的将军吩咐手下把朱诺关进大牢，待会儿替她检查一下身体再说。

沿途推动转盘开启大门，解决第三名吸魔兵后，发现城堡中的哨塔上站有巫师，他们能探测到魔族生命，躲避地上晃动的红光，到上面平台把巫师所站的哨塔推倒就能解除红光了。往前到城堡东北庭院杀两名吸魔兵，附近的牢房可以无限刷出地精，可在这里完成杀1000只地精的支线，也是囤积生命之力的好地方。

穿行到东南庭院暗杀两名吸魔兵，下面有成群的普通士兵，踩踏板释放大熊猫拍死他们。穿行到主庭院，这里有四座哨塔，将它们全部推倒，其中有两座得释放大熊猫杀掉吸魔兵再推。清掉了所有障碍，将主庭院的升降梯启动，返回主庭院上层走廊，派小鬼将绿鬼巢穴搬到升降梯上，再回到一层推转盘将升降梯落下来，将巢穴顺利搬到城堡外的传送门去。

13.蓄水池里的蜘蛛女王

往永恒之光的南端探索，过水潭后召唤绿鬼破除绿瘴，往前出现新的传送门，稍作休整往永恒之光镇进发。清除镇门的成队帝国兵，优先拆除帐篷并杀掉火箭手。清完看到镇门紧闭，于是走左侧小道，这边有名吸魔兵，派绿鬼跳到身上杀掉，清除蜘蛛后找到一块圆形魔法石（魔法催化剂），将它搬至传送门。

往前望到巍峨雄壮的蜘蛛女王神殿，看来精灵族正利用蜘蛛女王来对付帝国军队。前面的桥是断掉的，这边台座上缺少了一个蓝色雕柱。先将红色雕柱搬起来，由小路往西南的竹林行进，把阻路的女神像挪开，往前用红色雕柱打开栅门，在里面见到精灵女王法伊，她责怪我们打扰精灵的宁静生活，说要送给我特别的礼物便离开了。

这只大家伙就是精灵女王送给我的小礼物

女王的礼物果真特别，是一只凶悍的巨人，这个家伙相当的笨拙，派绿鬼跳到它身上狂打就是了。解决掉巨人后，到里边拿到蓝色雕柱，在回去的路上遇到帝国兵方阵，派小鬼由右侧缝隙穿过去，到平台解决掉那个队长，下面的方阵便溃散了。将两个雕柱搬到桥头的台座上，通往神殿的大桥接通。

将两个雕柱放到台座上，接通神殿前的石桥

进神殿掉落到下面的蓄水池，与蜘蛛女王展开决战。全部使用绿鬼，一开始蜘蛛女王会爬伏在墙上不下来，屋子里有两朵炸弹花，地面上有五块踏板，两侧则是排水口。首先派一只小鬼去动一朵炸弹花，蜘蛛女王会被它吸引，然后派小鬼将另一朵炸弹花搬到两侧任一排水口下面，蜘蛛会被吸引到排水孔那里，踩下中央的踏板放水，蜘蛛女王会八脚朝天掉落到平台上，立刻派全部绿鬼跳上去狂殴。如此反复便能将其击败，注意每次放水后，需到四角踩踏板，将中央的踏板恢复，如果蜘蛛女王呆在踏板附近，就用炸弹花来改变它的位置。

击败蜘蛛女王后，小蜘蛛彻底驯服了，绿鬼拥有了蜘蛛坐骑，能够在墙上自由行动。利用绿鬼踩墙上的几个踏板，将脚下的平台升上去，连升三段到达神殿上部，由螺旋楼梯至上面踩踏板，打开财宝库的门，拿完财宝再把一块魔法石（魔法上限＋1）搬到传送门。

离开神殿杀掉路上的两个吸魔兵，回到永恒之光镇的入口大门外，派绿鬼爬到两侧踩两踏板，打开大门。

支线任务：对付诺德伯格公社

回到黑暗之塔休息，这时诺德伯格镇长又来举报了，一些镇民逃走并加入精灵公社，以此来逃避我的黑暗统治。这些卑贱的生命居然敢更弦易辙，得给他们点教训了。来到公社外的山顶，带上褐鬼和红鬼。派红鬼烧开荆棘路障，走右边的路前行，再从左边的山道爬上山，站在吊桥上解决大道两侧平台上的矮人火箭手，到吊桥对面的洞里捕获几只狼。回到大道绕到山谷，那里有一片矮人营地，救出里面的狼群，现在褐鬼已经全部配上坐骑，拥有相当的实力。回到山顶，解除燃烧的路障，派褐鬼跳过山涧到对面推动转盘，接通公社入口的断桥，嘿嘿，进村烧杀掠夺吧。在村庄的山顶有块魔法石，是魔法催化剂。

14.度假小镇的邂逅

带着朱诺回家，两位老婆为了争夺第一夫人互不相让

召唤褐红绿三种小鬼，沿山道走，找到一群蜘蛛坐骑，路上有精灵弓箭手，派绿鬼抄过去清剿，随后有强悍的盾牌兵出现，打法都是将红鬼驻守在后面扔火球，前面用霸王和褐鬼顶，战后从树上震落椰子，里面有血瓶。

往前到广场，大门里有大批列队的盾牌兵，派绿鬼由右侧墙壁爬到右侧高台杀掉队长，降低盾牌兵的战力。将红鬼派驻到门前朝盾牌兵扔火球，带着褐鬼跑到左侧平台，控制小鬼由一条小道抄到盾牌兵的背后偷袭，这时再回到门前由正门攻击那队盾牌兵，他们很快便陷入混乱，溃不成军。

往前来到永恒之光镇外，这里的精灵已被帝国军征服，那些高官贵人们在这里享受着阳光沙滩和美食，以及精灵们的精心服务。大门进不去，在附近找祭坛附身到小鬼身上，穿过狭道进入院子，推转盘将大门打开。进入小镇展开屠杀，优先拆掉帐篷，如此盾牌兵便不会增援了，在路上还找到一块魔法石（小鬼控制上限＋5）。

进入总督府，看到总督夫人不可一世地站在中央的高台上，准备把美女朱诺送往竞技场。在院落的两侧有铠甲鲜明的盾牌兵方阵，后面则是弓箭手和帐篷。打法如下：将红绿鬼驻守在大门处，派褐鬼由池塘的石梁跑到两侧盾牌兵后面，消灭弓箭手并拆掉帐篷，然后冲击消灭右侧的小盾牌兵方阵，派小鬼过去拿炸药桶，放在中央平台的下面，将总督夫人炸两次，左侧大盾牌兵的阵型散乱，过去扫荡残兵。

上前将总督夫人制服，拆掉平台上的神殿，买下城镇大厅取得永恒之光镇的控制权，同时美女朱诺也跟着回家了。现在黑暗之塔里有两位夫人了，捻酸吃醋起来也颇为热闹。

行动时要小心要塞顶部投石车的动静

15.抢夺要塞上的投石车

根据朱诺的建议，我动身前往帝国中心区域进行调查，同时寻访蓝鬼的下落。由海港前行，派红鬼烧死平台上的弓箭手，再清理阻路的小盾牌兵。只带褐鬼前行，不远处是一道关闭的大门，旁边还有一座要塞，要塞前是一座断桥，门里有重兵防守，城墙上还有投石车。引诱投石车砸开阻路的碎石，并轰杀山梁上的大盾牌兵方阵，派小鬼推转盘接通旁边的桥梁，过桥找到传送门。

在这里只带16只褐鬼，往前找到魔法石（小鬼控制上限＋5）。在湖边看到一群士兵在洗澡，派小鬼进入旁边的小屋偷衣服，伪装成帝国士兵，再跑到附近的祭坛附身到小鬼身上。抄小路绕回城门处，顺利混入城内，跑上阶梯控制投石车，用它清理城外的盾牌兵方阵，然后将右边那道大门砸开，再解决掉出现的方阵，最后记得将左边城外的路障也清掉，好把要塞里的一块锻造石搬回传送门。出城回祭坛还魂，率领小鬼进入那道砸开的大门。

引诱巨人撞开大门

16.参议员的轿子

来到帝国之城外面，想要进城需找到一顶轿子才行。城外的三座哨塔上有探测魔族生物的巫师，先走旁边的山道找到传送门，全部召唤褐鬼。在附近找祭坛附体到小鬼身上，控制小鬼先拆掉临近山坡的一座哨塔，然后由墙顶走到对面，下山后到小屋里换衣服，引诱帝国军培育的木桶巨人撞开铁门。沿大道前行，左边的院子里有两座哨塔，引诱木桶巨人将哨塔撞倒，如此便解除掉路上的障碍了。

还魂后沿大道左转，找到帝国参议员吉尔瑞斯的庄园，清掉士兵拿魔法石（魔法催化剂），拆柱子弄塌三间屋子打开通道，来到后面庭院，将吉尔瑞斯征服为奴隶，乘坐轿子混入城内。

17.地牢里的蓝色小鬼

来到贫民窟，接下来要前往竞技场地牢营救蓝鬼。拆除附近的棚屋，派小鬼推转盘打开下水道的铁门。进入水道遇到很多蟾蜍，它们对小鬼有很大的威胁，将附近的圆形栅门关闭，它们便不会增援了。

穿出水道又是一片贫民窟，先将蟾蜍出现的管道关闭，再拆棚屋找出路。往前找到竞技场入口，小鬼已经在河对岸建好了一座传送门。先将附近的两个水道口关闭，然后踩踏板升起河中的栅门，将巡逻的木筏阻住，由木筏过河来到对岸，在这里最好回地狱升级下小鬼等级。

往前来到竞技场入口，里面的红装士兵相当强悍，尽量用霸王去抗。跑到木筏上发觉用不了，这时往回走，发现一道铁栅门消失了，过去派小鬼推转盘打开外面水道的门。独自上路，穿出水道杀掉四名士兵，踩踏板落下空中的罐子，破开那些闪耀蓝光的罐子救出四只蓝鬼，然后控制它们到里面的平台推转盘，打开栅门来到另一边。

跑到高台上，对面平台有两名吸魔兵，空中是传送罐子的运输线，当有蓝光的罐子经过下面缺口时踩踏板，如此蓝鬼能躲开吸魔兵逃出来，在这里将蓝鬼增加到八只。带着小鬼踩踏板来到另一边，对面高台上有四只蓝鬼，空中是一只机械抓手，这边有踏板和转盘，踏板控制抓手的抓取和释放，转盘则控制抓手的移动。派小鬼过去推转盘，当抓手到达蓝鬼头顶时踩踏板抓取，然后当它经过中央的缺口时再用踏板释放，掉下来的蓝鬼会摔死，马上派蓝鬼过去营救使其复活，在这里找齐十二只蓝鬼。

往前走遇到五名士兵，控制蓝鬼穿过他们去踩踏板，控制的时候蓝鬼具有隐形能力，因此不会被士兵察觉。打开栅门后由士

兵身后溜过去，往前看到下面站一排敌兵，控制蓝鬼到对面平台踩两只踏板，掉落的罐子会将下面的士兵清掉大半，余下的也会被花粉精迷惑，过去一顿砍杀。

18.竞技场上的生死角逐

回到竞技场入口，发现帝国士兵乘木筏运走了蓝鬼巢穴，赶快追吧！让蓝鬼划上木筏沿水道追逐，一直进入金碧辉煌的王宫。穿过迷宫来到后面的竞技场，索拉瑞斯皇帝早已知道我们的到来，马瑞阿斯利用蓝鬼巢穴引诱我们落入圈套，然后准备把巢穴扔进一只沸腾的巨瓮里。这时，那个狗皇帝开始练功，马瑞阿斯驱动反魔法场包围了我，一群巫师借机将我打伤关入了牢房。

在牢里醒来发现已是濒死边缘，先活动下筋骨，将附近罐子里的蓝鬼救出来，顺道找血瓶补满血，对走廊的士兵靠释放囚犯来解决。来到竞技场展开战斗，在开始绕广场四周砍那些泛光的罐子，救出各色小鬼形成一股不小的战斗力量，顺道将把守看台通道的士兵解决掉，他们每两个站在一起。第一场杀奴隶，很好打。第二场是两只独角兽，避其锋芒由侧面攻击。第三场是木桶巨人，引其撞墙后晕厥，派绿鬼由背后跳上去打。第四场是巨人和独角兽，第五场则是老相识雪怪，他站在正中的台子上朝外面扔炸药桶，引他炸开看台通道的大门。来到两侧看台，派小鬼过去拆掉中央的柱子，皇帝索拉瑞斯和马瑞阿斯所在的看台坍塌。这时出现了温暖人心的一幕，雪怪为了救一只小海豹而摔在了地上。回到广场征服雪怪，派小鬼将巢穴搬至传送门，离开竞技场。

雪怪终于臣服为手下

注：如今拿齐了四种小鬼，可以到处收集魔法石。在诺德伯格镇，派绿鬼解除镇西的路障进入新区域，拿到魔法石（魔法上限＋1）。到镇东北边派蓝鬼划木筏，到岛上拿一块魔法石（生命上限＋1）。前往永恒之光镇的最南端海滩，带着蓝鬼前往对面的小岛，在山洞里找到一块魔法石（魔法催化剂）。前往竞技场的传送门，在后面的水域能看到魔法石（魔法催化剂），派蓝鬼过去拿。

19.寻找高塔之心的碎片（2）

回到荒原，在蓝鬼的引领下过蓝冰河，开门穿过村庄继续走，道右的碎片不要错过，道左有蓝冰和火焰，派蓝鬼驻守在冰上，红鬼穿越火焰推转盘，开启前面的大门。派蓝鬼到左边的冰湖推转盘，往前到山崖，乘坐空中的浮石到达左边山顶拿碎片，再到对岸石崖找到传送门。往前屠村，将屋子毁坏便不会出现增援的暴民了，破开栅栏找到魔法石（小鬼控制上限＋5）。继续前行来到满眼紫蓝花丛的地方，杀掉几名帝国士兵，遭遇可爱的弗洛里安老师，说精灵女王向我们提出休战的请求，并邀请我们前往精灵族最后的圣堂。见到精灵女王法伊，她提议联手对抗帝国军队，并派弗洛里安来协助我们收集余下的高塔碎片。

我们闯进了精灵族的最后圣堂

一路跟着老师走，他会指引前进的方向。跟着蓝鬼穿越大片冰湖，在一座废墟里杀精灵狗，找到魔法石（魔法催化剂）。接下来在蓝冰湖四周搜寻，有的地方要蓝红鬼配合拿碎片，有的则要蓝绿鬼配合。最后一片要打一只软体怪，打空它的血后用蓝鬼除掉它化在地上的蓝冰，否则会无限复活。

在弗洛里安的帮助下找到了全部12只高塔碎片，这时大批帝国军队将我们包围，我连忙率小鬼逃亡，不幸的弗洛里安被帝国军俘虏，即将被皇帝送上竞技场。我们沿山道一路逃亡，山下的弓箭手部队不断朝我们发射箭雨，路上还有成群的软体怪，我们无暇应付，只有狂奔，将它们甩给身后的巨人们。最后，我们闯进了精灵族最后的圣堂……

20.用魔法水晶复活高塔之心

火蜥蜴王华丽登场

法伊女王利用我们收集到的碎片修复成高塔之心，打算用它来给索拉瑞斯的军队造成毁灭性的打击，这意味着将毁灭整个圣堂的生物，看来女王是抱着玉石俱焚的决心才作出如此残酷的决定。

帝国军队马上会攻打进来，所剩的时间不多了，我们得赶快找到四块魔法水晶为高塔之心补充能量，使之复活。派小鬼抬起高塔之心球乘升降梯下去，找第一块水晶后使用魔法为高塔之心充能，结果平台无法承荷巨大的魔法能量而崩塌，我们和高塔之心一起掉落到下面的山道上。沿山道前行找到传送门，附近有一块魔法石（魔法催化剂）。往前见到一群地精把高塔之心搬回了家，派小鬼到河里把一尊女神像搬过来，移开高塔之心露出下面的地精洞口，红色的地精不断从里面跳到我身上爆掉，这种自杀式攻击真是讨厌，赶快派小鬼将女神像推过去堵住洞口吧。抬着高塔之心

继续前行，找到第二块水晶石，充能后平台再次塌掉，我们掉落到一个被火蜥蜴包围的大坑里。在这里守中心，将冲过来的火蜥蜴逐只清掉。往前走看到两个精灵把高塔之心弄到升降梯上了，两边各有一块踏板，每块派队小鬼站上去，升降梯落了下来。找到第三块水晶为高塔之心充能，这时火蜥蜴王出现，一口将高塔之心含到嘴里。这只火焰怪兽会沿着弧形坡道来回翻滚冲撞，在开始跑到左侧，沿着斜坡下到底部的水塘边，火蜥蜴王落到水里便是废物了，上前给它华丽的一击吧，随后它撞开阻路的石障到另一边。前面是一个大坑，大坑上方有两道机关桥通到对面，火蜥蜴王在坑里沿环形通道翻滚，它玩累了会蹲到一边喘气。先踩这边的踏板接通一道桥梁，控制小鬼过桥绕到对面踩另一只踏板，两道桥梁接通，然后趁它喘气休息的空隙跑到对岸，沿斜坡到水塘边，踩踏板过桥。火蜥蜴王再次掉落水塘，上前狂殴将其赶跑，在附近找到一块魔法石（魔法上限+1）。继续前行，看到火蜥蜴王沿着断桥在水塘上方翻滚，跑到水里将木桥拆掉，这家伙再次掉落水中，上前将其斩首。击碎火蜥蜴王的头颅拿回高塔之心，于是红鬼拥有了火蜥蜴坐骑。

穿过水塘沿山谷前行，两侧山坡上有弓手射炸弹，控制红鬼过去清除。找到第四块水晶石，充能后掉落回水塘边。尽管用所有的水晶石为高塔之心充能，但上面的魔法能量还是不甚充足，一个邪恶的念头闪过我的脑际，嘿嘿，就这么办了！

抬着高塔之心按来路往回走，清掉沿途出没的帝国士兵，注意大坑处驻守有大量弓箭手，不必恋战，快速冲过去。来到断桥，只有骑火蜥蜴的红鬼才能通过墙壁滚到对岸，踩踏板接通断桥。

精灵女王决定献出自己的魔力

21.法伊女王的无私奉献

返回精灵圣堂，发现这里已经被帝国军占据，一路杀过去找到法伊女王，她自愿献出自身的魔力给高塔之心充能，但是那些精灵族不肯坐视女王牺牲自己，纷纷跑来偷袭，要营救女王。女王被花粉精救走后，追赶的路上要清理掉几只森林女神，全部用红鬼烧掉，然后再铲除花苞解除路障。最后一次是独角兽阻路，派红鬼站到高台上扔火球烧烤就行了。

将法伊女王的魔力全部抽取后，她被我的黑暗同化掉，将精灵族的事务交给我打理，进入黑暗之塔成为我的新夫人。三个女人一台戏，后宫里好不热闹，三个女人同时向我争宠，希望能成为第一夫人，这件事还真是难办呀。选择凯尔达为第一夫人，给褐鬼的狼群坐骑加成；选择朱诺为第一夫人，则给绿鬼的蜘蛛坐骑加成；若选择法伊为第一夫人，则给红鬼的火蜥蜴坐骑加成。在这里建议选凯尔达，在后面攻打帝国之城时得到狼群支持，对冲击大盾兵方阵很有帮助。

镇长来举报永恒之光有人叛乱

支线任务：永恒之光镇的叛乱者

永恒之光镇的镇长前来举报，说那边的精灵战士不肯臣服于我的统治，悄悄地在丛林中尝试叛乱。在老巫师的建议下，我连忙赶到小镇平息叛乱。

来到镇上发现精灵将各道大门都封锁了，沿石阶的路上行，速度不宜过快，否则会被炸药桶炸到。在传送门附近有道石墙，派红鬼点燃炸药桶炸开，继续走炸开一道大门前的乱石，进入山道。对竹亭上的精灵用红鬼扔火球烧死，注意精灵们扔在地上的炸弹，派红鬼将炸弹搬到石障前炸开通路，有几处地方都要如此通过。最后栈桥边的竹亭里有一群精灵扔炸弹，派骑蜘蛛的绿鬼由墙壁爬过去清理，完成后便平息了叛乱，顺道做控制或屠杀100名镇民的任务吧。

22.突袭帝国之城

围歼巨人部队

我们带着高塔之心离开地狱，准备用它来摧毁帝国都城的围墙。率领小鬼沿山道行去，矿场中有些奴隶正在辛苦地劳作，将红鬼驻守在后面，带褐鬼过去杀士兵，到上面拆帐篷并解决掉弓箭手。继续往前突破一队大盾牌兵方阵来到第一高地，将高塔之心放置到台座上，开始操纵投石车清理下面的敌兵。首先是两队大盾牌兵，再摧毁左右两侧的守卫塔，随后有弓箭手队伍和盾牌方阵出现，全部消灭后下山坡扫荡残兵，路上可召唤狼群出来，给褐鬼配上坐骑，在一处角落找到魔法石（魔法催化剂）。沿右边的路过桥，小心高坡上的炸弹兵，控制小兵绕到后面剿杀。再往前是小盾牌兵方阵，派红鬼到左侧烧他们，他们会落荒而逃。往前进入营地，路口有大盾兵堵着，派红鬼烧死左侧平台上的队长，敌人阵形散乱，再派红鬼过去烹调红烧，率褐鬼冲到后面拆帐篷。

占领第二高地，放好高塔之心部署投石车，首先解决前面的一列弓箭手，随后是三辆攻城车，迅速摧毁，如果不能及时清掉，则要离开投石车进行守卫战。清完这里的敌兵，由右侧的巷道过去，对堵路的大盾牌兵方阵派红鬼近前烧杀，在高处有很多的炸弹兵，引他们扔炸弹清掉石障，然后派骑狼的褐鬼冲到高台上杀炸弹兵，在右侧平台上有魔法石（生命上限+1）。

往前是城前的平原，带着小鬼扛着高塔之心前行，撞倒那座攻城车，旁边的大盾牌兵方阵便溃散了。往前有石

障，引诱城墙上的投石车清除掉，继续走在高阶上是一道大门，派红鬼搬炸弹过去轰开。占领第三高地，用投石车投掷高塔之门破开城门，随后轰杀出城的士兵方阵，乘隙摧毁城墙前的四座守卫塔，清完率小鬼们逼近城门。

23.解除皇宫的魔法屏障

马瑞阿斯率领两只巨人出现，说皇帝索拉瑞斯正在利用圣殿的大瓮吸收高塔之心的魔法能量，示威完毕便溜走了。解决两个大块头，突入帝国之城，发现皇帝躲在皇宫的反魔法场里，需要先拆掉四座圣殿来解除魔法屏障。

沿通道前行，左侧平台有炸弹兵，路上则是士兵方阵，派红鬼过去搬炸弹轰杀他们，拆掉第一座圣殿，在附近能找到狼群。往前到传送门，往前又有一堆炸弹，用红鬼搬炸弹清掉方阵。进入庭院找到第二座圣殿，不过这里有讨厌的炸弹兵，先不用管巨人，优先清理炸弹兵，将所有士兵清除后，当初曾建议我去荒原的那个神秘女人出现了。小鬼提醒我她就是前霸王夫人罗斯，也就是我的亲生母亲。面对曾经遗弃我的母亲，心中五味杂陈，一时无语。她说索拉瑞斯拥有巅峰的力量，但她无法控制这些力量，会给帝国带来灾难，希望假我之手铲除这根毒草。

拆掉第二座圣殿后往前走，将右边的屋子拆掉有补给点，左边路上有炸弹兵扔炸弹，派红鬼搬炸弹炸开大门。往前清弓箭手，拆掉第三座圣殿，然后拆掉附近的一幢屋子找阶梯下去，来到皇宫前的广场。马瑞阿斯站在楼上蛊惑市民喝掉药液，变成具有攻击性的敌人，清掉他们后拆掉第四座圣殿，皇宫的大门开启。

拆除城中的四座圣殿

弗洛里安老师又出现了，还展现了他那傲人的“芙蓉”舞姿

24.终极决战！好大一只黏液怪！

在皇宫里见到了天真的弗洛里安老师，他真是命大，在一位神仙姐姐的帮助下从竞技场逃了出来，现在还打算去给索拉瑞斯上课，劝其改邪归正。

沿皇宫内的通道一路前行，最后来到广场上，索拉瑞斯变身为一只恶心的吞噬怪物。将红鬼派到周围的平台上扔火球，打破吞噬怪物身上的那些脓包，随后它便会逃走。派蓝鬼一路除冰，追到第三座广场，怪物将马瑞阿斯吞了下去。召唤大量的红鬼分散环绕在它周围，继续打它身上的脓包，其间它会吐出独角兽、暴民和守卫过来攻击。当吞噬怪物身上的脓包全部清掉后，会将索拉瑞斯吐出来，他试图蓄积魔力羽化登仙，这时跑上前用抽取他身上的魔力，不久怪物再次将他吞到嘴里。如此反复将索拉瑞斯的魔力抽光，吞噬怪物和索拉瑞斯则一起毁灭，化为地上的一滩脓水。

帝国的大厦终于崩塌，如同其他被历史车轮碾碎的王朝一般，化作腐朽的烂泥。新的时代开始了，一个被各种邪恶力量统治的时代。我和三位夫人一起生活在黑暗之塔中，逍遥终日，乐不思蜀…… P

火引弹的《街头霸王IV》系统基础讲解课

■晶合实验室 丹哥

精品	总评 8.9
制作	CAPCOM
发行	CAPCOM
类型	格斗
语言	英文、日文
文化包容性	9.0
上手精通	9.5
画　面	9.0
音　效	8.5
创　新	8.0
剧　情	9.0

大众软件游戏分级 POPSOFT 普通级

为什么要玩这款游戏

《街头霸王》是一款伟大的游戏，它几乎创造了2D格斗游戏的一切规则，并在上世纪90年代制造着街机厅的一切“现象”。在那些烟味弥漫，灯光昏暗的早期街机房中，多少孩子冒着被老师抓、家长骂、混混抢的风险，只为了体验那前所未有的格斗快感与激情。在这个“格斗之王”已成快餐，3D格斗游戏当道的年代，也许有人认为2D的格斗游戏已死，但《街头霸王Ⅳ》回来了——它带着全新的系统与图像效果卷土重来，誓言重新找回2D格斗游戏的荣光。也许你当年也玩过一段时间的“街霸”，但在街机厅没落之后就很少再感受到格斗的激情；也许你是一个年轻的玩家，并没有体验过“街霸”昔日的辉煌，甚至对格斗游戏毫无了解；也许你正是一个铁杆的格斗饭，对《街头霸王Ⅳ》的归来早已摩拳擦掌跃跃欲试——无论你是谁，有什么关系呢？为什么要玩这款游戏？——不要问为什么，只为了再次体验那拳与脚，灵魂与肌肉之间碰撞的辉煌！

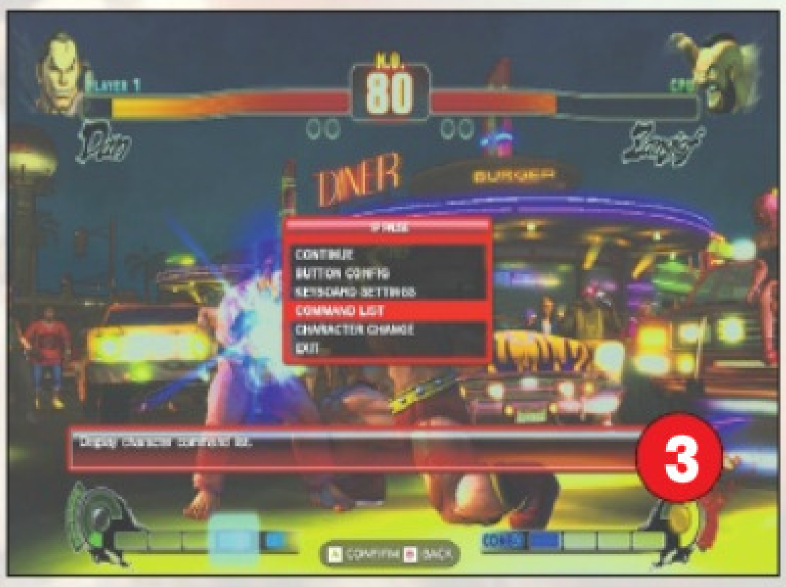
大家好，我是火引弹，江湖人称“丹哥”（图1），今天由我来负责给一些新入门《街头霸王Ⅳ》（以下简称SF4）玩家进行基础的系统讲解。大家都知道，虽然以前我还是个新人，但现在我已经成长为“街霸”系列超一流的格斗家了。所以各位刚打算入门的玩家不用担心，在我的带领下，大家一定能成为超一流的高手。

就由我玉树临风，人见人爱的丹哥来讲解今天的系统基础吧！

首先各位要清楚的是，应该用什么操作工具来玩SF4？如果只是打算随便玩玩，当然不用操心这个问题。但如果打算比较用心地练习这款游戏，就一定要想好在键盘、手柄和摇杆三种操作工具中选择其一。如果想最终成为一位专业级的玩家，格斗摇杆是第一考虑选择的对象，但摇杆的缺点是占地面积较大，而且质量好一点的都价格不菲；手柄也是个不错的选择，但绝不能使用那些无牌无照的廉价山寨手柄，主按键区是4个键的手柄对有6个基本攻击键的SF4来说并不好使（图2），仿PS2十字键分离型的手柄更要不得，要玩格斗游戏，手柄方向键的弹性和反馈速度是要优先考虑的；最后是键盘，也许在入门之前，已经听到有人放出过“PC键盘流难成大器，不足为惧”的大话，键盘操作对于必杀技的使用有一定难度，尤其是桑吉尔夫这样必杀技要转圈输入的角色。但键盘也有自己的优势，那就是定位准确并支持多根手指同时操作，在使用古烈这样纯粹蓄力型必杀技选手时反而有一定优势。无论使用哪种操作工具，花费长时间的练习来熟练掌握是必要的，如果购买专业的摇杆却疏于练习，打不过用烂键盘的玩家也是很正常的哦！

为什么说相比PS手柄，土星手柄是玩SF4的绝配手柄？看看键位区的布局就知道了

基本操作概念



可以随时暂停调出菜单来看必杀技指令

由于在游戏中玩家可以随时按暂停调出必杀技菜单，所以SF4里的必杀技并不存在秘密**（图3）**。什么？你还看不明白那些字母缩写是什么意思？那么让我来解释一下。SF4延续了系列的传统，共有3个拳键和3个脚键，分别是LP（轻拳）、MP（中拳）、HP（重拳）；LK（轻脚）、MK（中脚）、HK（重脚）。由于游戏中的终极必杀技都需要用到同时按3个拳键或者3个脚键，而同时按3个键有难度，所以游戏中通常采用快捷键来定义，这也就意味着游戏中实际上需要8个常用攻击键——这下子你知道为什么很多手柄都不好使了吧！此外，也许你在看一些网络上的技术性文章时，会发现一些奇怪的数字组合，实际上这是为了方便网友写文章，用小键盘的数字键来替代了摇杆或者手柄上的8个方向键，看看小键盘的布局，你明白了吗**（图4）**？举个例子说，波动拳的↓↘→P，一般就会写成236P，甚至更简单地用26P来替代。这已经是网络技术文章默认的写法了，当然，在本文中我丹哥不会偷懒，还是继续用官方的箭头符号来为大家介绍。

小键盘区的数字键已经成为网络技术文章的通用简写

练习模式与基本攻击技巧

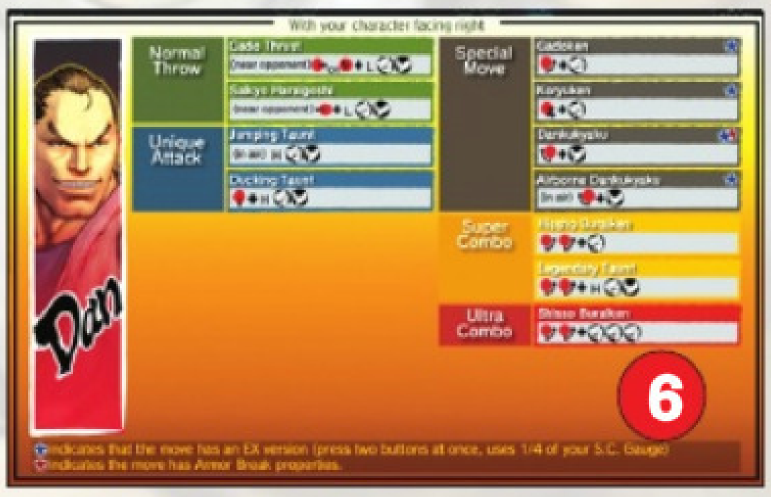
要想熟悉游戏中的基本攻击技巧，最好是到游戏中的练习模式（Challenge Mode下的TRIAL）下逐一锻炼。首先必须了解一些技巧名称所代表的含义。

1.普通技与特殊技（Unique Attack）

通常技与特殊技是游戏中最朴素的技巧，原地拳脚、蹲下拳脚、跳跃拳脚都属于普通技的范畴，普通技是全部角色共通的攻击技巧。一些普通技在配合特定方向使用时会变化成特殊技，每个角色都拥有自己独立的特殊技。

比如说春丽的MK，加上←方向使用就变成了“金的蹴”，而这一招也是后面一系列连续攻击的启动技巧**（图5）**。而另一些特殊技是用来起到牵制和出其不意攻击效果的，比如隆的“锁骨割”（→MP），这一招专破对手的下蹲防守。每个角色的特殊技出招方法也是可以在游戏中暂停调出出招表来查看的**（图6）**。

春丽的金的蹴，为什么不干脆叫“撩阴腿”？



角色的必杀技菜单基本按照摔投、特殊技、必杀技、超必杀技和终极必杀五栏划分

2.必杀技（Special Move）与投技（Normal Throw）

波动拳、升龙拳、旋风腿，这些耳熟能详的技巧都是必杀技，不用作过多解释了。在SF4中投技的出法跟系列前作有些变化，近身→LP+LK、近身←LP+LK是两种不同姿态的摔投技巧**（图7）**。将摔投技设定为按两个键才能使出，估计一是为了更好与特殊技区分开，二是为了让玩家出摔投时更有目的性。普通摔投技是可以拆解的，当两人几乎同时按LP+LK时，先出的一方使出摔投动作，而后出的一方便使出拆解摔投的动作。

此外春丽、古烈等角色有空中摔投（空中LP+LK）**（图8）**，桑吉尔夫、阿贝尔等角色拥有指令投，也就是必杀技版的摔投技，著名的“旋风大坐”就是代表。必杀技与指令投可以在游戏中调出出招表来查看。

输入前后两个不同方向带来的两个不同摔投动作

春丽等角色有空中摔投技

3.连携技（Target Combo，简称TC）

把一些普通技用特殊的出法连续起来，就形成了连携技。比较典型的例子是肯的近身MP，击中后再快速按HP就形成了TC（图9）。在练习模式中会对角色的一些基本连携技给出使用提示，大家可以好好练习。

肯的近身MP接HP是最简单的连携之一

4.防御打击（Saving Attack，简称SA）

SA在美版游戏中叫作Focus Attacks，简称FA，实际上是一样的。SA也许是SF4最关键的技巧，不用SA，也许你可以打通最高难度的电脑，但要与玩家对战，不熟练掌握SA是不行的。SA的发动方法为MP+MK，这是一种吸收对方攻击并加以反击的技巧，可以将其分解为两个阶段：一是按住MP+MK防御吸收对手攻击（图10），二是松开MP+MK的一瞬间即作出反击动作（图11）。由于可以按住MP+MK蓄力，所以蓄力时间越长，反击效果越强烈，轻则将对手攻击破坏，重则将对手反击成强硬直效果，此时可以再冲上前进行强力打击。但要注意的是只图蓄力没顾上松开反击的话，那就得挨打了。

需要注意的是，在第一个防御吸收的阶段中，受到攻击其实是存在伤害效果的，但如果反击成功，并在接下来的一两秒钟内没有继续被对手打中，那么刚才受到的伤害值就会慢慢恢复。但如果在反击后又被对手持续打中，那么之前第一阶段受到的伤害就会被累加（图12）。

SA技巧在发动后可以通过前后冲刺（Dash，→→或←←）来取消硬直效果，因此形成许多连续攻击技巧。不太理解的可以与高难度电脑的沙加特对战一把试试看，电脑沙加特是非常喜欢使用这一招的。

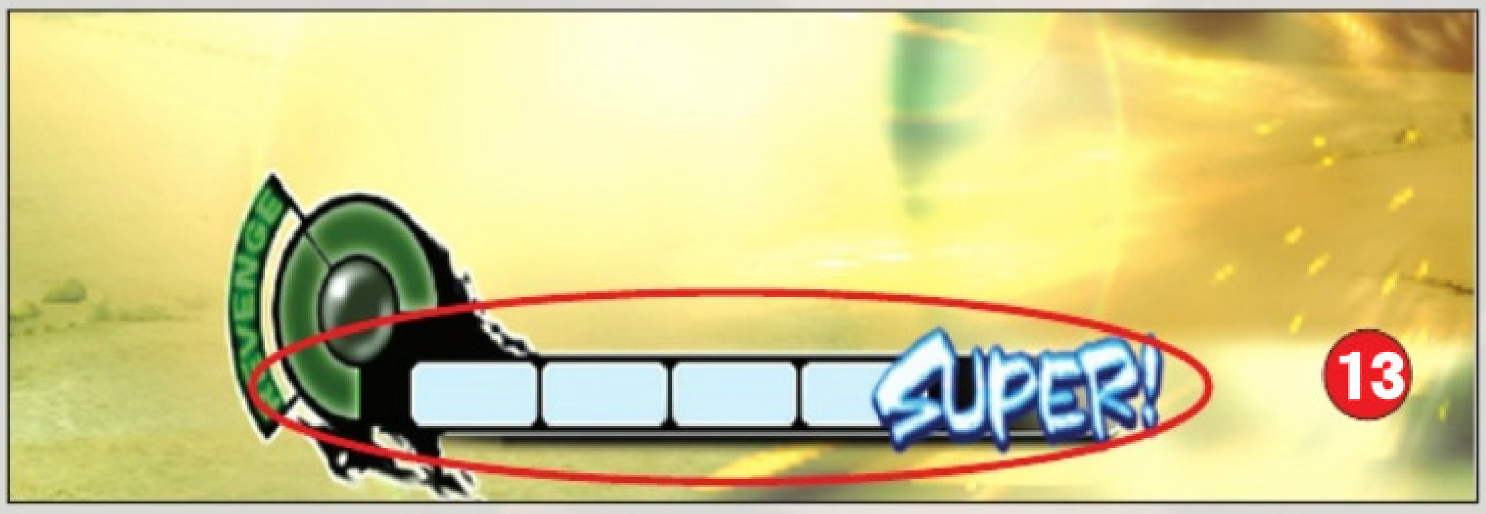
按住MP+MK防御吸收对手攻击

松开MP+MK的一瞬间作出反击动作

反击成功，注意看丹哥的血槽，防御吸收的伤害呈半透明状，这段血可以在接下来短时间内不挨打的前提下慢慢恢复

5.集结在SuperCombo槽周围的技巧——EX技与超必杀技

SuperCombo槽又称作超杀槽（图13），共有4格，在自己操作的角色击中对手、防御对手攻击或者使用必杀技时都会慢慢增加，并可以将其积累带入下一局比赛中（当然不能带入下一关）。SuperCombo槽的主要作用有两个，一是在积累满之后可以使用超必杀技（SC），例如我丹哥的“必胜无赖拳”（图14），超必杀有着很好的取消效果，可以接在很多必杀技后面形成必杀技。但实战中又很少有人能有机会用超必杀技，为什么呢？这是因为SC槽同时还有着强化必杀技与防御打击，形成EX必杀技与EX SA技巧的功效。



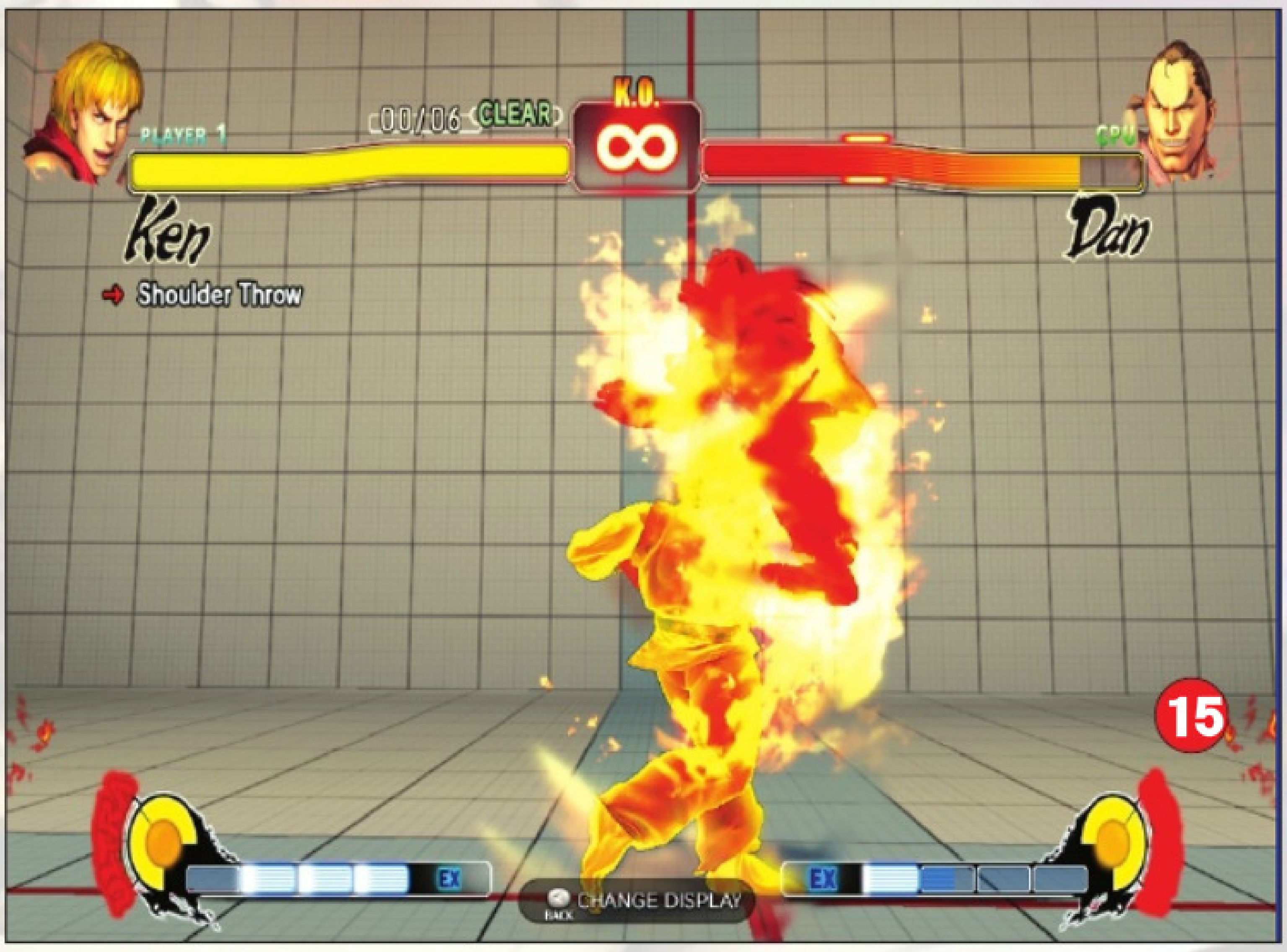
左下角4格超杀槽已经蓄满，再左侧的复仇槽还是空的

隆晕菜，看我丹哥必胜无赖拳发动！

举个例子，升龙拳的使用方法是→↓↘P，但如果在按键时同时按2个或者3个拳键，也就是用→↓↘LP+MP来使用升龙拳，就形成了EX升龙拳（图15）。EX必杀技有着出手快，攻击判定更强等许多优点，不仅是驳接连续技的良好选择对象，也可以起到突然反击等许多出其不意的效果。

而EX SA的使用方法又要复杂一些，在一些连续攻击中，如果在特定时机加入SA（图16），就可以取消相应的普通技和必杀技硬直效果，这一招除了增加连续攻击外，也可以避免一些连续攻击被对手防御，之后可能遭到的反击。

EX必杀技和EX SA都会消耗SC槽，虽说消耗得不多（EX必杀技为1格，EX SA为2格），但由于使用频率高，也就导致SC槽经常蓄不满了。



肯的EX升龙拳发动，更大威力，更多打击数

肯用EX SA取消连携，注意身上闪过的黄光

6.终极必杀——Ultra Combo

终极必杀Ultra Combo（UC）是比超必杀技更威猛的技巧，复仇槽（Revenge槽，SC槽左边的圆形气槽）超过一半时就可以发动了，复仇槽积累越多，威力越大。为什么叫复仇槽？是因为这个槽纯粹是靠承受对手攻击来积累的，一旦反击成功可以起到逆转的效果。终极必杀的使用方法很简单，只要把超必杀的1个键改为3个键同时按就可以了。举个例子，我丹哥使用“必胜无赖拳”是↓↘→↓↘→P，但如果用↓↘→↓↘→LP+MP+HP，就会变成“疾走无赖拳”——沙加特，接我复仇的绝招啊（图17）！

终极必杀威力虽大，但由于发动时有特写画面，不太方便用来驳接连续技，但如果在版边将对手打浮空，还是有机会用来形成连续技的。

沙加特，接我复仇的“疾走无赖拳”呀！

7.最难练习的技巧——目押

目押是一种将最朴素的普通技连按形成连续技的技巧，使用方法虽然简单，但由于按键节奏极难控制，所以也几乎成了SF4中最难使用的技巧，堪称“重剑无锋，大巧不工”。要练好目押，只有到练习模式中多多锻炼——记住，不求按快，唯求节奏正确。这里有个练习的小窍门，举个例子来说明。在使用隆的下蹲MP接MP这一目押技时，在下蹲按过一次MP后，可以看到对手血槽上方有一闪即过的黄色光线，在这条光线尚未闪完时按XP，就能正确地接上第二次MP（图18）——大家理解了吧？

注意右上角的黄色光线，在其消失之前接上第二拳

好了，今天丹哥的系统基础讲解课就到此为止，刚入门的玩家可以去练习模式里多跟丹哥我交手来提高水平——好吧，其实是暴揍我丹哥。天哪！可恶的CAPCOM，为什么要把我丹哥设定为练习模式的沙包首选角色啊！难道人长太帅了也有错……P

乾坤一技

《纪元1404》心得诀窍

Anno 1404: Dawn of Discovery

■贵州 yago

1.最有用的热键是小键盘上的加号键，按住不放即可以最快档加速，松开后游戏速度恢复正常。

2.选中一座建筑物或一艘船后按Del键可将其摧毁，按V键后鼠标变为摧毁锄头，点哪毁哪。布放建筑时按逗号键能水平旋转建筑，按N键后鼠标变为吸管，可点击任意建筑科重复修造此建筑。

3.本作共有三档游戏速度，不愿总按着加号键提速的玩家可以按F11键展开底部快捷按键栏，点击栏中减速和加速键调整最适合自己的游戏速度。

4.城镇地名左侧为资源图标栏，玩家可自定义栏内显示的资源，直接从市场建筑中将相关资源或产品图标拖放到栏中即可。

5.主画面左侧的竖条框可以提供重要信息和任务提示，用鼠标拖拽上下两个半弧形图标能拉长提示栏，直接拖拽中隔线可以调整信息栏和任务栏的比例。鼠标悬停在信息或任务图标上可在大地图中看到相关地点的提示，看过的信息可以按右键删除，任务图标中的金杯是本关最终目标，黄色背景的是主线任务，白色背景的是分支任务，点击任务图标会在右下角弹出该任务的详细介绍。

6.财政收入主要分为两类，一是居民税收，二是贸易盈利。前者与居民数量和等级有关，金额巨大并且稳定，但需有良好的规划和管理；后者取决于市场和产品，生产工艺较为复杂的产品总能卖出好价钱，例如工具和亚麻布衣服。财政支出主要用于各种建筑和船只的维护费用，有时候玩家也需要花钱购买自己缺乏的资源或特殊商品。平衡收支是这款游戏的最高艺术，财政赤字不高的情况下，增加航线和开辟新商品市场所获的贸易盈利能弥补国库亏空，但如果赤字始终居高不下，那玩家就应暂停游戏仔细审视一下究竟哪个环节出了问题，否则一直亏下去，没有现金无法修路造新建筑不说，财政赤字超过一万金币会直接宣告游戏失败。

选取市场地后可看到其作用范围内的民居变为绿色

手动的海上贸易

7.游戏里的市场地（MarketPlace/Bazzar）与市场建筑（Market Building）是两种不同性质的核心建筑，市场地相当于市镇中心，没它造不了民房，市场建筑身兼仓库和贸易中心两种功能，没它造不了各种资源采集和商品生产建筑。码头仓库是有航班贸易功能的市场建筑，一座城镇里可以有多座市场地和市场建筑，但每座岛屿只能有一座码头仓库。注意同一岛屿上所有市场建筑彼此相通。

高等级居民出现后可解锁新的建筑栏

8.民居必须在市场地作用范围内才能正常发展，生产性建筑必须在市场建筑作用范围内才能顺利产出各种资源和商品。教堂、酒馆对城镇人口的作用效果也是相同道理，点击此类核心建筑时出现的圆形明亮区域即为其作用范围，范围内的受益建筑会变为绿色。

9.不同建筑物之间通常需要有道路连通才能正常运作，有少数生产性建筑不需要道路也可正常运作，例如亚麻种植园、麦田种植园等。生产性建筑不需要市场地支持，因此玩家可以考虑将生产区和居住区分开规划，但居民区必须有道路连通附近的市场建筑，否则居民们无法获得自己所需的各种消费品。

10.不同级别的居民对消费品有不同的需求，任选一座民房点击可看到住在屋内的居民对各种消费品的需求。需求槽不满的表示该种消费品供应不足，玩家应增修相应建筑提高产量才能满足居民需求。所有需求槽全满的居民会自动升级为高级居民，高级居民能提供更多税金收入，但也会需求更多种类商品。高等级居民的另一个重要作用是解锁高级建筑。

11.选择市场地后点击弹出菜单页眉的卷轴图标可关闭居民自动升级，此后玩家可以通过手动操作来升级单座民居。居民级别越高对消费品的需求也越多样化，长期得不到满足不但可能减少税收甚至会引发暴乱。关闭自动升级等于将居民级别限制在特定阶段，这样就不用担心他们需求更多种类的商品。在有合适地点的条件下建立拥有大量民居的新城，保障鱼肉、果汁、亚麻布衣服和教堂等初级需求，然后关闭当地居民自动升级功能即可以最小代价获得非常可观的财政收入。

12.阿拉伯建筑体系与欧洲建筑体系略有不同，很多生产性建筑和田地不能在荒漠沙地上直接建造，需要先修抽水井绿化周边沙漠环境，然后才能放置建筑物。抽水井的淡水量会随着时间逐渐耗尽，抽水井干涸后可通过缴纳一笔金币恢复储水量。

13.香料和丝绸等特殊资源品需要在特定岛屿或地区才能出产，这个与是否修建抽水井实施绿化无关。当主画面切换到某个岛屿或地区时，正上方的地名旁会出现本地出产的资源物图标，其中问号表示有空槽，玩家可在特定NPC港口用荣誉点数购买激活某种资源的种子，运到当地码头仓库后双击激活，以后此地即可出产该类资源。点击资源物图标栏可打开一个稍大的矿产图标框，点击那些矿产资源图标可以将主画面焦点切换

到相应矿点。

14.船只分为战舰和商船两种，战舰也可用作航班贸易，但因载货空格少，商业价值并不大。船只和建筑物一样都需要定期缴纳维护费，因此和平时期滥造战舰很容易导致财政赤字。每艘船除载货格外还有宝物格，可用来放置特殊物品或NPC人物。

15.按F6键可打开自动运作的贸易航班定制界面，确定航班名后选择途经港口、装卸货物和承运船只，通过鼠标点击和拖拽就能轻松完成。玩家也可以随时调走正在跑航班的船只去做其他事，完毕后点击船只界面右上角的中间按键即可让其继续原先的贸易业务。注意当没有船只时也可以通过市场建筑做贸易，点击市场建筑界面左下角的金币箱子菜单，在贸易界面中选择需要买入或卖出的商品和数量，等上一段时间后会有系统提示完成交易，市场建筑内的贸易活动如果没被取消会一直延续下去。

生产性建筑如未与市场建筑通过道路连通会出现红色警示箭头

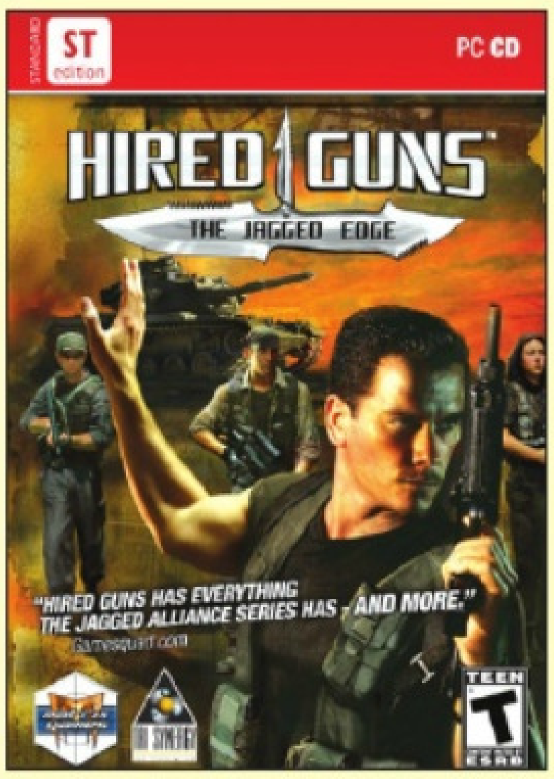
秘技屋

秘技 刺客联盟——致命武器

由同名好莱坞电影改编的《刺客联盟》以动漫风格的都市英雄故事和火爆射击场面为卖点，游戏中的慢镜头子弹时间有多种变化模式，而且还能让射出的手枪子弹以夸张的弧线飞行，让躲在坚固掩体后的敌人也难逃爆头的厄运。在使用游戏秘技前，需要先输入以下二进制代码将秘技项解锁，然后在游戏中按ESC暂停游戏，在Code Enhancement菜单中将所需秘技项激活即可获得相应的秘技功能。注意，使用过秘技的游戏章节在游戏结束后将不能直接重玩。

01010111：解锁机舱警卫
01110100：解锁电影模式
01100101：关闭战斗模式
01010100：解锁克劳斯
01001100：解锁生命增强
01101101：解锁无限肾上腺素
01101111：解锁无限弹药
01000100：解锁珍妮丝
01110010：解锁一击必杀
01100001：解锁特殊服装
01001111：解锁超级武器
01000011：解锁魏斯理
01100111：爆头模式

秘技 雇佣枪手——锯齿边缘

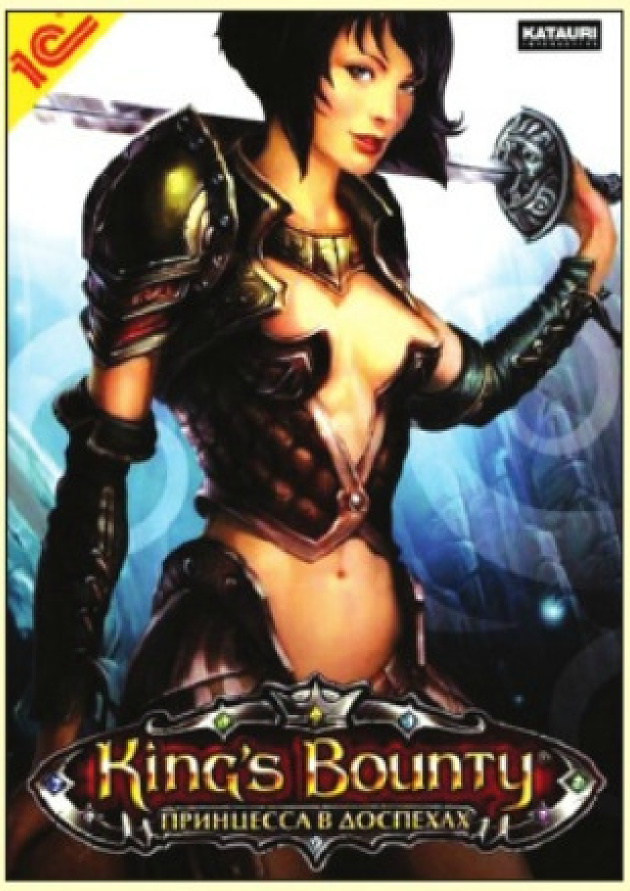


本作堪称现代战争回合制游戏中的经典，玩家可招募各地佣兵、购买武器，遇敌时会切换成回合制战斗方式。在启动游戏前，首先要给启动文件quickstart.exe添加一个命令行参数“-cheater”（例如：“C:\Program Files\Tri Synergy\Hired Guns\bin\game.exe” -cheater），然后使用文本编辑工具打开游戏安装目录中\basis\campaigns\Jazz下的文件global_vars，将其中的cheats = 0改为cheats = 1。进入游戏后，按下~键打开控制台窗口，输入cheater on后按下Tab键，再输入以下指令获得相应的秘技功能。

heal 玩家名：回复指定雇佣兵的最大生命值
heal 玩家名 数字：治疗指定雇佣兵
kill 玩家名：杀死指定雇佣兵
gainxp 玩家名 数字：给指定雇佣兵加经验值
setPersonHealth 玩家名 数字：设定指定雇佣兵的生命值
grave：关闭控制台窗口
exit：退出游戏

另外，也可以修改global_vars.lua中的其他参数，例如修改初始资金的数量，注意不要改得过大，否则可能会造成游戏程序崩溃。

秘技 国王的恩赐——戎装公主



作为备受赞扬的《国王的恩赐——传奇》的资料片，玩家要扮演长大成人的Amelie公主，带着心爱的宠物龙前往Teana世界展开新的冒险。在冒险模式游戏中按下Shift+~键打开控制台窗口，输入以下密码以激活相应的秘技功能。

money 数字：设定金钱数
leadership 数字：设定领导力
doublearmy 数字：在某1格放置双倍军队，数字取值1～5
doublearmy：全部放置双倍军队
magicbook：法术书获得全部1级魔法
rune 数字：获得指定数量的三种符石
crystal 数字：获得指定数的水晶
levelup 数字：取得指定等级
mana 数字：增加一定数量的魔法
mana：魔法值充满
rage 数字：提升一定数值的怒气
rage：怒值充满

林晓： 好了，新学期开始了。对于新入学的人来说，课程、老师、教室，甚至同桌，都是崭新的，意味着许多希望、许多憧憬。其实，只要自己愿意，每一天都可以是新的，因为每一天我们都未曾经历。祝初一、高一、大一的朋友们有个欣欣向荣的开端，祝所有进入新学期的朋友们天天向上！

游戏剧场

消失的吉芬塔

■山东　唯夜名雪

似乎已躺了几百年的满地尘埃，静静地飘舞了起来。巫师拖着及地的长袍，轻轻登上了高耸入云的吉芬塔。放眼望去，依然是云雾缭绕，一片静谧而闲适的气氛仿佛从未改变。白色的石壁和旋绕的楼梯，展开在眼前的画面，跟当年离开时一模一样。连不时碎碎呢喃的吉芬塔看守者也并未见老，还坐在有一角阳光射入的地方，独守日夜。时间并没有在此沉淀，或是三年时间，对这座塔来说，不过是一昼一夜，弹指即过。

吉芬本就是个清冷的城市，以魔法闻名。来来往往的，都是寡言而神秘的巫师和法师。吉芬塔位于吉芬城的正中心，成为最显眼的标志，也是一个寂静的象征。从吉芬塔上望下时，稀稀落落的行人就像一粒粒的尘埃，来往于街道之间。而在塔顶时，仅一个转身，就可以看清下面的一切。

风吹起长长的巫师袍，袍上玄秘的图案也在空中飞舞。巫师忽然忆起当时自己刚由法师晋级的时候，为了可以穿上这件袍子而多么高兴。而这种感情经历3年的洗涤，已经只剩下干瘪的轮廓，若隐若现。抚摸着这件土黄色长袍，巫师轻叹一声。

微微抬眼，云淡风轻。

当我的屏幕上又出现吉芬塔的时候，我才意识到，3年前我最后一次离开游戏时，是在那下线的，那个我最喜欢的地方，也是我第一次到的地方 。

我接触《仙境传说》这个游戏的时候是在高三，而现在却已经是大二了。几年时间，一晃而过，仿佛毫无重量可言。即使是经历过高中最灰暗的时代，也仿佛不痛不痒。而所经历的事，也无非像浮云般，飘过后便再无寻迹，只是对这款游戏而言，已经是由大道走向了末路。

忽然想起了悠儿。

我的人物是和她一起建的，或者说，是我把她拉来"仙境"的。作为巫师，我出生在吉芬城，一个寂静而清幽的地方。而她是舞者，一直和我一起游戏，直到离开游戏。

而在离开"仙境"之前，我最喜欢的事，便是坐在吉芬这个出生城市里，听着略显飘渺的背景音乐，看着人来人往而发呆。往往悠儿就坐在我身边，一样在发呆，单调的巫师袍和妖艳的舞裙在晴天下飘动在一起，时间似乎都也滞涩于此。然而往往过不了多久，屏幕上就会出现一行清丽的字体。

"去吉芬塔玩吧。"

巫师忽然记起自己身边曾有过一个舞者的陪伴。自己在这里的时候，似乎那个舞者总是如影随形的存在。伴随着每一天的度过，那时的时间似乎总是给两个人分享的。舞者有妖娆的身姿，却有张单纯的脸庞。每每她在身旁的时候，似乎总是能让时间都变成两人独占的东西，甚至于这空荡的吉芬塔，都似会变得不再清冷。

然而那也只是过去了吧。回顾四周时，晴天依旧，微云萦绕，似乎吉芬是从未有过雨天的，每次仰望时，总是会感叹那种几乎完美的蓝色天空为何会永久地持续着。

忽然间发现塔下一对男女法师站在街道中央，似乎在说些什么，偶尔放些初级的魔法。而女法师似乎很喜欢看冰墙魔法，一会之间，地上已经堆满了层层冰墙。满地晶莹的冰晶碎片，巫师向下看去，空气仿佛都碎成一片一片。

巫师略略一呆，却又微微笑了起来，挥手之间，一阵细雪从天而降，飘洒漫天。巫师才能学会的暴风雪，温柔地随着两个魔法师的欢笑，映入巫师眼中。

印象中高三是和悠儿紧紧联系在一起的。用书本堆砌成的时间里，感情唯一的寄托便只属于了一个人。不去想那飘渺的未来和鲜红的分数，任凭压力肆虐，也要和她一起度过。

每每想起那时，便会不由会心一笑。在一个特殊的时刻拥有着一个特殊的人，无关乎存在的对与错，也不在乎将来会是如何局面，只希望存在于身边的感受，是无与伦比的真切。这样的感情，的确合乎

于一个令人无奈的词，那个词叫初恋。

恍然而过的几年，沉浮不定的岁月中，那样鲜嫩的感情注定只能成为时光中最不舍的回忆。高三陪她玩“仙境”，之后却在高考之前失去了她。高考前的3个月，她忽然之间消失了，音信全无，连她的位子上都没留下她的一点痕迹。我问了所有人，都没有任何关于她的信息。这时短信来了，是她的，她叫我好好考，大学后一定要找我。

而这是我收到她的最后一条短信。

蓝天下，吉芬塔耸然而立，孤傲地站在白白一片的砖石上。塔孤独地伫立在城市正中，成为吉芬城象征性的建筑。

风吹起巫师的长袍，纷飞的衣襟连着空荡的思绪，随风飘摇不定。时隔3年的回归，所为何？因缘还是刻意？这曾经最为喜欢，一直最为思念的地方，拥有着清新的视野和略带凉意的微风。巫师消瘦的身影是塔上唯一的渺小，而塔下已经没有多少的人影。

和那时，已经完全不一样了。巫师嘴角有一丝笑容，不知是苦是乐。呆呆地站在无上的高处，巫师脑中快速闪过一幕幕并不清晰的画面。而画面的中心，却都是那个身材妖艳，脸庞单纯的舞者。而那些身影，明明是在这里都出现过的，可是，这里现在却这么冷清了。

一切都会改变，你将变成我的怀念。巫师默默地念出当时她最喜欢的句子。

在大学念到现在，除了懂得了那些可有可无的书本符号外，我还知道了怀念的意味只能在现实的尘埃中变得越来越浓厚。就像开始的时候，目标只是一个重点高中，一个名牌大学，而之后，便成为了许多充斥着功利色彩的前景。开始渐渐少了理解和感动，多的只是凭感觉和思考行事的惯例。

我抱着我的女友L，没有言语，沉浸在深蓝色的浓浓夜色之中。在宿舍楼门口，周围对对恋人把这个本应平静安宁的夜晚打扮的格外引人遐想。有人说过，大学的恋爱之所以廉价，是因为随处可见，随处可开始。而大学又是交易恋爱和游戏恋爱的分界点，背后是不顾一切的浪漫，眼前是纸醉金迷的现实。虽然把恋爱用其他名词定义已经不能让人满意，但这些的确在我眼前变成了现实。

身边的同学，更多的是为了一起游戏。毕竟这是我们最后一个不必为社会负责的时间段，我们可以心安理得地挥霍着拥有的一切。不知道这是孤独的悲哀，还是大学的悲哀。而我和L，却的确因此在一起，也因此而分别。因为我无法给予她想象中的陪伴关系，我执着于此，而彼坚守于斯，不肯退让，终于导致了不完满的关系的彻底破裂。

之后，我便一直把独立精神贯彻在单身之中。这时候，恍然间忆起悠儿曾经的诺言。或许是人在难过的时候，总会把过去的美好当作暖身的水袋，随时抱着，不愿离手。然而我找遍所有联系方式，都无法联系到她。手机空号，原地址没人，联系人空白，同学记忆里也非常模糊。我所能记得的唯一的话，只有她说过，她会等我。

只是，这句话已经变成了一个永远的未来时。

吉芬已经清冷了多久了？

冷淡的阳光和微冷的清风，白砖青草，绿树浓浓，偶尔有棕黄色的巫师袍扫过洁净的路面。清爽的阳台，整齐的商铺，中间吉芬塔的傲然独立，城市假寐在这种安详宁静之中。

站在塔上的巫师手指尖还凝结着法术的冰晶，一片清澈的蓝天下，白色的吉芬塔耸然而立，周围被包裹着许许多多上下漂浮的雪花。没有乌云遮日，只有巫师脸上若有所思的表情，似是沉淀着些许恍惚，也似是努力回想时的认真。

舞者说过，她最喜欢看的，是漫天飞舞的雪花。而那时还是个魔法师的巫师，只能扔出一个又一个小小的冰箭。于是他便雄心壮志地对她说，很快就能晋升巫师，习得暴风雪。那时，她欢欣的表情他还记得，就如同这片用不阴沉的天空一样，在心中早已被雕成了一种固定的模样，无论再过如何长的时间，那模样也不会改变。

只是，当习得暴风雪的时候，已经是高考之后了。

只是，当巫师挥舞法杖，飞雪漫天时，吉芬已经注定成为一个人的城市了。

身边的朋友越来越多的开始恋爱了。

朋友跟我说，他喜欢上了一个女生。那是他们第一次见面。他跟我说要追那个女生。他说，他要让她当女朋友。他拜托她舍友以某理由叫她出来，制造巧遇。他搭话，他请她看电影，他想抱住她。

我完全不清楚该怎么评价爱情了。

L跟我说过，她挑男友有4个标准：温柔、会体谅人、不能软弱、打乒乓球好。

只记得，在某个风大而狠厉的夜晚，我和L在舞会上，用蹩脚的舞步踏在舞台中央，在环场的麦克音效中，我对她说：我喜欢你。声音好大，我自己都觉得这声音掩盖了我的底气不足。我不喜欢麦克的声音，粗糙而故作声势，让自己更为心虚。就像舞台灯总是追在需要凸显的人物的身上，那往往是主角，也往往是一个即将被刺死的敌人。

而我看着她的脸庞，只是些许激动。忘了为何忽然会说这话，也许是燥热的气氛的感染，也许是心中从未感到的潜意识的表达。但那一刻之前，我的确没想到过会说出那些话。

于是，在掌声中，我顺理成章地牵起了L的手。代表了爱情，或者说代表了胜利。本来就是游戏意义的爱情，结局是输或赢，却都不是幸福。

一个学姐问我，你这么快就能和一个女生恋爱，然后离别，是真的很不认真吧。连L都对我说，对她，我不会受伤。

我想说，只是感觉在作怪。

第一次见到L的时候，她穿着当时悠儿最喜欢的那种鹅黄色连衣裙。有着蕾丝白的裙边，小巧的蝴蝶结，纯粹的颜色和干净的印象，恍然间我有种温暖的熟悉感。然而这种感觉却并不似感怀，没有那种飘忽却深切的难过。当犹豫的眼神作出了决定，并没考

虑到是否是依赖心里的一次作祟。想和她在一起的心情，也只是当作是未来会有的一种习惯，而不去细究。

或者说，相似也可以作为一种喜爱方式。而且，这毕竟比因为看中某人的钱财名利或者俊俏脸蛋来得更内涵。只是，喜欢的，到底是什么？

恋爱中的人们，只因为彼此在身畔，便可相视而笑，不顾周围，沉沦在狭小而温馨的世界之中。渴望着爱恋的人，却在心里默默执着于念某个心爱的名字，无法止息，心安理得地把自己的舞台主角设定为那个理想中的人。

可是渐渐的，却衍生出许许多多的杂思。贪念、欲望、懒惰、嫉妒、愤怒，甚至于顽固，都交杂在那种感觉之中。不久之后，爱便变得复杂而琢磨不透。就像身边的人，只是为了一个不被人看不起的理由，便左右寻找一起撑住面子的漂亮女生。也像一个一直等着某个诺言的傻孩子，只因为一个非常相似的视野，而投身于一场没有剧本的戏中。

于是，便忘记了喜欢到底为何。舞会的灯光迷乱之中，紧紧牵住双手守护住的现在，和心中那最为纯澈的渴望，到底哪个才是最重要的？

无从而知。

巫师终于走出了吉芬。回身仰望，只剩下干净的白砖和明媚的阳光，人影全无，时间静止。是时候出去了，接受别的世界，巫师如此想到。

视线已经习惯了特定的舞姿，只是长久的失望罩住了眼神。最后，只剩下无云的晴天。巫师走出了传送门，来到了首都，普隆德拉。

告别了一座城市，和一种心情。带着漫无目的的空荡，来到这个繁华的闹区。每个人脸上都洋溢着钱财倒映出的快乐。琳琅满目的商品铺满了整个街道，金银珠宝，珍奇异兽，古玩物什，稀世兵刃。

快乐传递在钱和物的交换之中。普隆德拉的南门内，商贩鱼贯。而南门外，则更是喧嚣热闹。多少衣着光鲜的人徜徉不定，左顾右盼。又有多少粗布短衣的人兴致盎然，四处游逛。

这是个容易获得快乐的地方，所以才这么多人吧。

普隆德拉的世界。简单又明亮，有许许多多的人构筑的快乐。只是谈笑风生之间，更多的是敷衍和重复。几个字被反反复复的说来说去。

包括爱，喜欢，好，哦，不知道，88。

单单少了对不起。

最后一次和L发短信，是她知道我已经翘了一个星期课的时候。

她给我的最后一条短信是：她看我这样也很不舒服，希望我能快好起来。

我给她的最后一条短信是：希望这样。几个字之后，加上了长长的省略号。

她的离开，就像我最喜爱的那个玩具，被生生抢走。我只懂得哭闹，却无法抢回。我翘了整整一周的课，哪里都不愿意去，只在宿舍里待着，坐在我的床上，抱着笔记本，发呆。

这是印象最深刻的四月。给她发完那最后一条短信之后，掀开被子，看向窗外，惊讶的发现，居然下雪了。这个北方的城市，本不该在如此季节飘起纷飞大雪。只是那纯白色已然铺天盖地而来，淡淡的寒冷充满了整个视野，安静的世界充斥着微风的旋律。我只穿着一件单衣，便漫步走向这久未谋面的大雪之中。目的是超市里的面包和果汁，已经一天没吃饭了。虽然自知并不是依赖她，但脑中挥之不去的，仍是最后一次见面，她在我身前微笑的脸庞，而不是悠儿那鹅黄色的衣裙。

初春的风，伴着冬末的雪。

把手机里和她那一个月内近千条短信统统删掉。在确认键上徘徊好久，终于决定，轻轻按下。开始时那带有游戏意味的感情，在告别的时候，终于让我看清了真相的侧面。错时间的雪，错时间的爱。

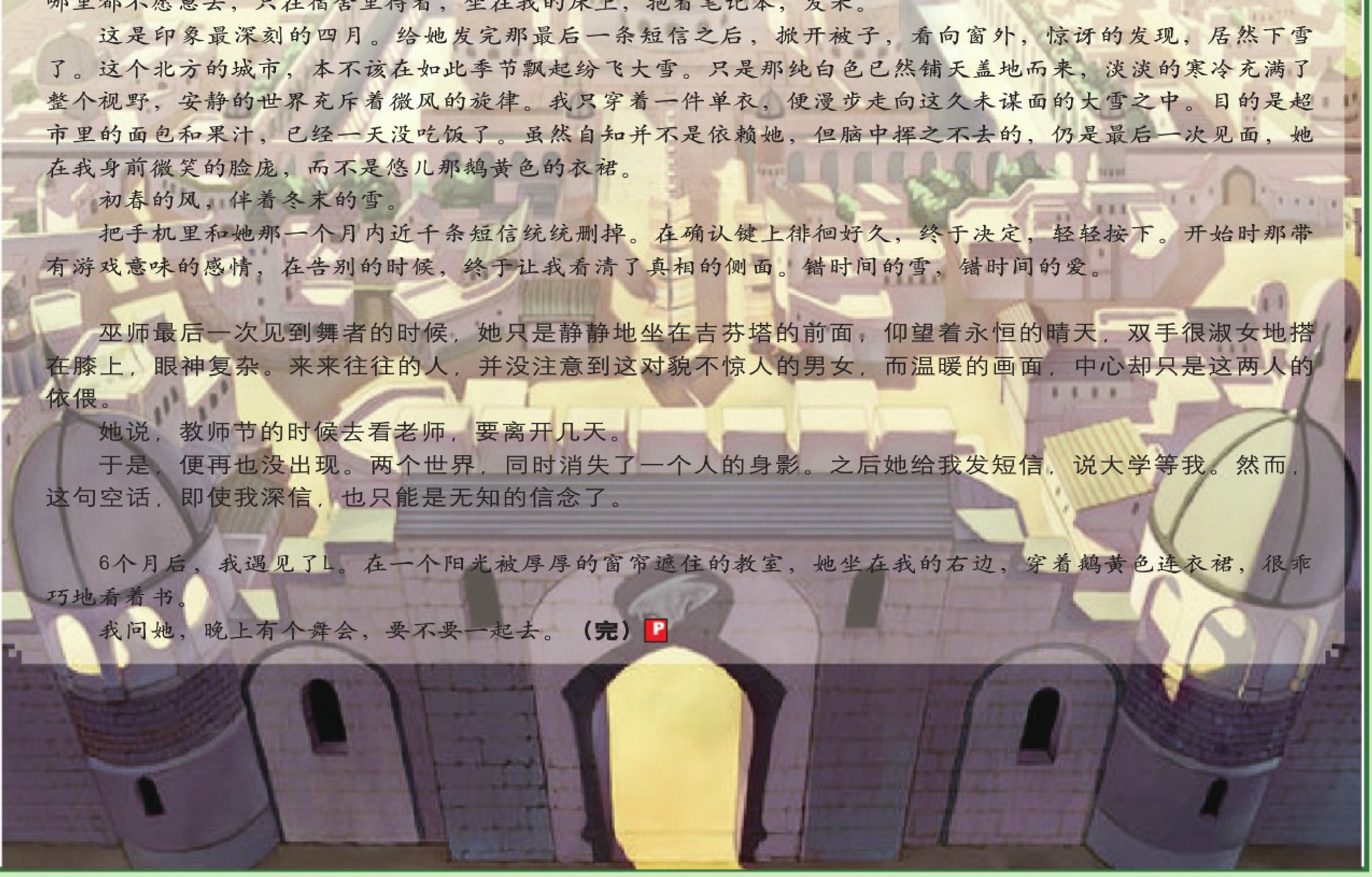
巫师最后一次见到舞者的时候，她只是静静地坐在吉芬塔的前面，仰望着永恒的晴天，双手很淑女地搭在膝上，眼神复杂。来来往往的人，并没注意到这对貌不惊人的男女，而温暖的画面，中心却只是这两人的依偎。

她说，教师节的时候去看老师，要离开几天。

于是，便再也没出现。两个世界，同时消失了一个人的身影。之后她给我发短信，说大学等我。然而，这句空话，即使我深信，也只能是无知的信念了。

6个月后，我遇见了L。在一个阳光被厚厚的窗帘遮住的教室，她坐在我的右边，穿着鹅黄色连衣裙，很乖巧地看着书。

我问她，晚上有个舞会，要不要一起去。（完）



ChinaJoy风险记

■本刊非著名八卦记者 冰河

又在炎热烦躁的7月前往上海采访ChinaJoy，我为什么说“又”呢。好吧，花絮很多，版面太少，何况，还有专题等着我……深度关心ChinaJoy的读者，请翻到96页旁观我的ChinaJoy之旅。

Showgirl的新职业风险

每年的ChinaJoy，数不胜数的各色美女都是台上台下趋之若鹜的焦点。不过她们的工作远远没有看上去那么轻松美好，甚至还面临许多意想不到的风险，例如咸猪手什么的。但是本届展会她们所面临的风险多了一种。在网元网展台上的Showgirl是两个白领秘书打扮的大胸美女，她们带上方框黑边眼镜，穿着性感的制服，一出现就受到追捧，身边始终围满了拍照与合影的人群，让冰河与小明两个人自叹不如，远远躲在一旁。但是还在回程路上，就听到了一个不幸的消息：那两个Showgirl中的一个美女不幸被传染上了H1N1流感，网元网员工也因此被迫放假一周观察。看来下次展会采访，合影这事情，还是躲远点为好。

Showgirl需要时常面对这样的无良合影要求

究竟是什么美景让他们45度角仰望？留神钱包

观众的新风险

其实观众面临的风险一点也不比展台的Showgirl少，虽然他们面对咸猪手的机会要少得多，但是面对拥挤、闷热、充满各色性感火辣美女的展会现场，他们身体出状况的可能性非常大。女观众有可能因为排队站到腿抽筋，而男观众……可能就是流着鼻血去领纪念品了。为什么流鼻血？我咋知道呢，也许是什么东西看得太多了吧。

媒体的新风险

说起来，现场的媒体记者所面临的风险是最多的，他们不得不近距离长时间围观拍摄各色热辣性感美女，不但要小心流感的二次传染，还要面临比一般观众强的多的美色诱惑……幸好我没流鼻血。但采访中我听到一个不幸的消息：前去采访展会的一些同行朋友，总共丢了4部手机，5个入场胸牌。须知入场胸牌每个都是交了200块钱押金的，算起来这就是好几千块没了，这还仅仅是经济上的损失。听说某个最倒霉的朋友因为同时丢了手机和胸牌，无法入场也无法联系到同事，当日的采访全部被耽误，结果当晚就失业了……在这个找工作比找老婆还难的年代，这才是最大的风险啊！

如果你仔细观察，会发现这位拿到纪念品的幸运儿塞着一个鼻孔……

截取“仙剑四”宠物表情，赢得“槐花”公仔玩偶活动结果

林晓：知道“仙剑四”游戏的人气旺盛，长着黄色触角的大头精灵“勇气”和体胖腿短圆眼小耳的“槐花”更是人气宠物，但没想到“勇气”和“槐花”的表情图案也被大家喜爱，在网络中飞速流传。获得这次截图活动冠军的是湖北的金正涛，他将获得超级酷的“槐花”公仔。

写给我钟爱的“仙剑”

■湖北 金正涛

打开邮箱，快速地滚动鼠标滑轮，一封主题为大软的邮件映入眼帘。迅速打开阅读，我不禁得意地笑了起来。竟是自己两个月前参加“截取‘仙剑四’宠物表情”活动中了大奖，说要送上一个可爱的槐花公仔，我不禁欣喜若狂了起来。槐花、勇气这两个小家伙一个敢爱敢恨，一个单纯可爱，总让人觉得很惹人怜爱。

说到这两个小家伙不得不让人想到了“仙剑四”。云天河的不谙世事，韩菱纱的调皮细心，柳梦璃的善解人意，慕容紫英的重情重义，玄霄的偏激固执，还有怀溯、璇玑、琴姬等等一系列人物都给我留下很深很深的印象。特别是当菱纱宁愿折寿也要帮云天河取得后羿射日神弓时，真的让人十分感动，我真的很想问问：是梦璃送天河的玉弓让你做出的这个决定吗……而紫英那句“承君一诺，必守此身”又说出了多少人的心声，也理所当然成为众多人的QQ签名吧？还有上软那堪称完美的CG动画也成了“仙剑四”不亚于剧情的招牌，我想如果把“仙剑四”做成一部类似《生化危机——恶化》那般完整的CG电影，相信也能大放异彩吧。

“仙剑四”之后自己又有去玩“仙剑OL”，包括台服都有尝试过，也因此认识了一些好朋友，还加入了群。虽然群里人不多，但是大家因“仙剑”而相知相识，显得格外珍惜，宛如一家人。可以说“仙剑OL”做的虽不尽人意，但是因为有了这个平台，我们还是应该抱着一颗感恩的心。

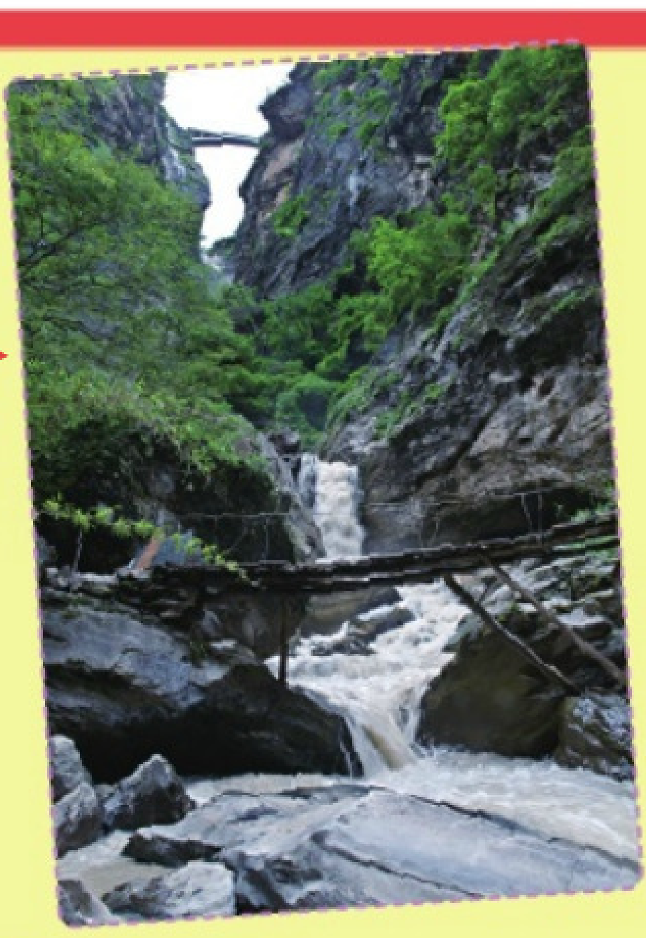
从小学接触“仙剑95”到“仙剑OL”，从电视版的“仙剑一”到如今热播的“仙剑三”，“仙剑”带给我们太多的回忆和感动。就是这样一部大作让我们在感动中不断去遐想，在遐想中又将感动得以升华。此时此刻我不禁想问：“仙剑四”已经带给我们这么大的惊喜，那“仙剑五”又会是怎样的呢？

编辑部的夏日

林晓：难得放年假，编辑部里众宅人一哄而散，奔往祖国四面八方。全部的外出理由加起来，就是“探亲访友，放松找乐”八字。这种时候要他们写字叙述旅途见闻、感受心得，不但会被人讨厌，而且也就没有了收到旅行纪念品的机会。好在我们还有一种旅行的记录方式叫做“照相”。本期编辑部八卦，我们看图为主。

SUKI：西南·香格里拉

◀松赞林寺气势宏伟的偏殿——不要看不起卡片机，明天我就去买单反！

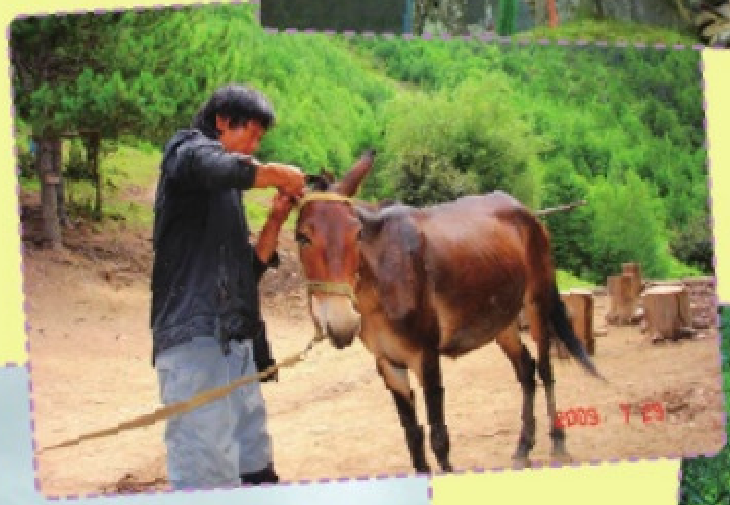


▶巍峨壮丽的虎跳峡（本图由曾丽丽小姐友情提供）

▲这是云南公路建设的最高点，这个带有高原红的小女孩儿每天都在此处收取公厕费，与之为伍的还有一个半旧的书包和几本已经翻破的课本……（本图由Suki同行蜜友美丽的曾丽丽拍摄。）

▶从今儿起，这片草原就是我的卫生责任区了！

▶这些来自世界各地的强者们，全凭骑自行车游遍高山峻岭



▶骡子的主人说：我要给它理个公鸡头！

▼Suki到了这样的地方简直就不想离开了

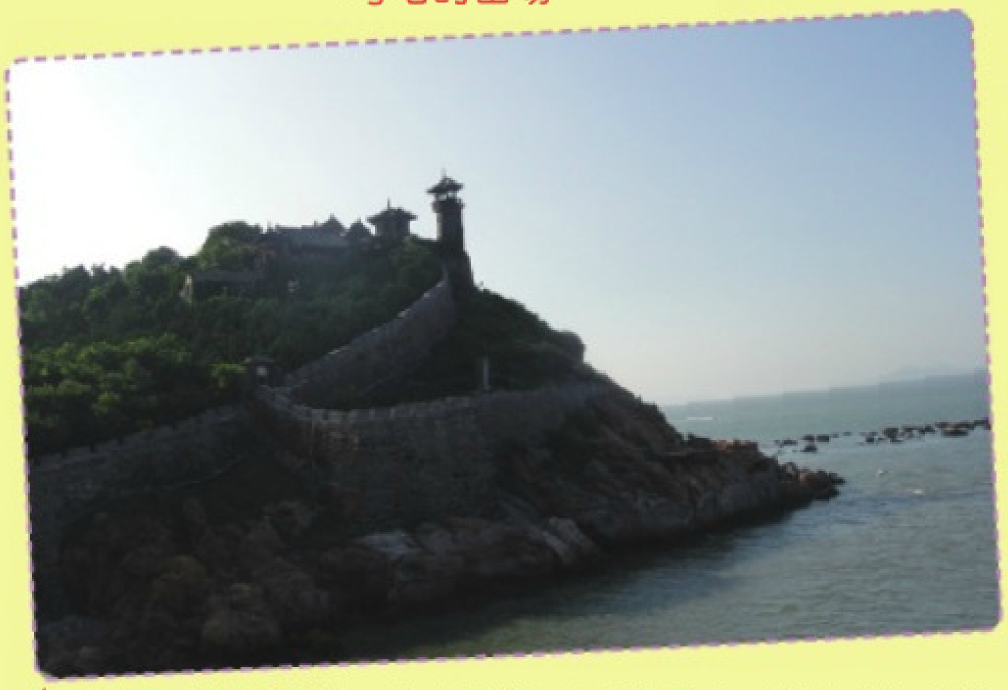
▲这个小家伙只有5岁哟，可是已经在阿妈的帮助下完成了雨崩高达3700米的攀爬，真是个厉害的小家伙呢，啪啪啪，让我们为他鼓鼓掌！

◀当地人常来转山的神瀑，身临其境的时候才知道，这儿真不是一般的冷

林晓：华东·威海

▲ 威海街头，这家馅饼店圆满的解决了我的肚子问题。只是在店中吃饭时候，总四处张望，担心错过米开郎基罗、爱因斯坦、达芬奇和拉菲尔四只超级乌龟的出场……

▲我国最早的古代军港之一蓬莱水城，还有炮台等遗迹存留。而今游人如织，熙熙攘攘如同闹市



▲ 落日下的蓬莱阁，依山傍海，风景秀丽，传说八仙从这里渡过东海。蓬莱的海市蜃楼，是游人最想目睹的自然奇观，可惜，可遇而不可求

▲ 宁静的海滩上，渔民们正在运送养殖的海带

◀ 刘公岛这三个字，包含了一段血泪的近代史，甲午战争的硝烟、北洋水师的屈辱，永远铭刻在岛上的一草一木之中

电子土豆：华中·武昌

▲ 土豆不仅玩转电脑，还擅长钓鱼

▲ 长江畔家常的一桌菜肴，便都是令人垂涎欲滴的美食：红烧小龙虾、油炸臭干子、清炒藕良

▲ 家门口就有这样的荷塘，美哉美哉

野花：华北·北京

◀ 魔兽世界久不开，只好戴上游戏的帽子在现实中钓鱼了

◀ 仰山脚下，奥林匹克公园的鱼，可远观而不可亵玩焉

林晓：《西游记》大家都知道的，取经四人组如此强悍，再多几个任务也搞得定。《QQ西游》重金征集游戏任务的活动，吸引了大批《西游迷》加入进来设计任务。这不，读者们自己来设计的任务或艰险或柔情，各有风采。

《QQ西游》任务征集大赛作品选

■湖北 yhuun

智勇斗法车迟国

设计目的：智勇斗法车迟国是西游记中的最刺激的一部分，为众人耳熟能详。通过该副本，让不是孙悟空和唐僧的游戏玩家过一把当孙行者的瘾，降妖除魔、为民除害，体验西游扣人心弦的篇章。

任务等级：66（由于这是西游记的第33难，但是NPC众多和任务的艰巨，所以把33翻了一倍）

任务NPC：车迟国国王、虎力大仙、鹿力大仙、羊力大仙、唐僧、100个和尚、风婆、推云童子、雷公电母、龙王、冷龙

任务要求：人数必须只有3人，3人必须是不同职业，要有分身术、筋斗云、变身术、冷却术

需持物品：100根猴毛（保护100个和尚，但可以不用）、通牒（遇到唐僧即可）、破钟（猜物时有用）

胜利条件：国王倒换公文即可

任务触发条件：走到车迟国城楼前，发现许多和尚在那里做苦力，唐僧（NPC）被两个道士强迫做苦力，上前解决掉两个道士便可触发任务。

任务简介：触发任务后，唐僧（NPC）恳求你保护100个和尚，你可答应，也可不答应。接着休息一天。第二天，唐僧（NPC）带着你们到车迟国皇宫找国王（小心埋伏着≤10个的卫士，必须由隐龙战士解决），解决掉之后，别捡地上的猴毛，否则会招来齐天大圣（出现的几率＜60%），到时候叫唐僧帮你都无法了（唐僧忘了紧箍咒）。到了皇宫后，虎力大仙、鹿力大仙、羊力大仙早早恭候在那里，国王决定要处死唐僧，济世医仙要把国王的心情变好。国王饶唐僧一命，但是要求比赛。

第一场：求雨。这场比赛虎力大仙VS玄灵天师（可以自选，但是后果不堪设想，导致任务失败）。玄灵天师负责阻止风婆、推云童子、雷公电母、龙王（阻止方法有武力和贿赂，武力成功率分别为80%、60%、40%、10%，失败后导致任务失败。贿赂要通过风婆给她小费知道贿赂金额来实行，一定要比虎力大仙贿赂金额多10%以上才可以，否则不吃这一套）。

第二场：参禅。这一关是羊力大仙VS济世医仙（隐龙战士也可以，但失败几率会更高）。济世医仙要保护好自己，避免被虫子反复蛰扣HP，同时也要借虫子攻击羊力大仙（脸上涂抹黄连即可）。

第三场：猜物。这一关是鹿力大仙VS孙行者（有分身术即可）。玩家必须用分身术来回6次，并且不被发现。第一次在20秒内将衣服换成钟，第二次在5秒内吃完桃，第三次在10秒内把小孩的头剃了，超时者宣告失败。

第四场：3对1。由虎力大仙、鹿力大仙、羊力大仙对付唐僧，三位玩家要协助唐僧。第一个比砍头，济世医仙不停地为唐僧和玄灵天师加血，直到头长血满可以了，中途由玄灵天师抵御鹿力大仙和羊力大仙对唐僧的双重攻击，隐龙战士趁机解决虎力大仙。第二个比剖腹割心，玄灵天师帮助唐僧割开肚皮，济世医仙不停帮助唐僧止血和麻醉（麻沸散），隐龙战士杀掉鹿力大仙，还要抵御羊力大仙的攻击。第三个比下油锅，玄灵天师用冷却术冷却唐僧的油锅，济世医仙攻击羊力大仙，隐龙战士解决冰龙。

最终，国王帮唐僧倒换公文,任务完成，（如果之前把猴毛给了和尚,和尚便会还你猴毛。）

任务奖励：做完整个副本，可获得66级对应职业套装一套，另外获得定量经验、金钱（经验、金钱奖励根据难易选择不同，数量不同）。如果之前把猴毛给了和尚，还奖励召唤僧人招数，所有属性暴加2%，还有每人一个存档符（仅可以使用10次）+紧箍咒。P

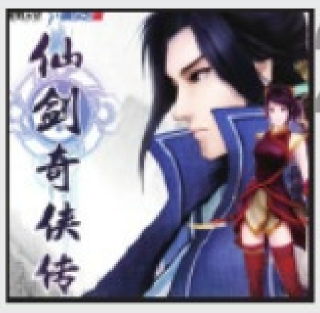
快评

本期的好文章极多，《声色世界——主流视频播放软件横向评测》《别让经典锁住了手脚》《 中国鬼王TeD奇招——让女妖占据重放光彩》《盛名之下——谈单机作品的网游之路》……都很耐读。还有一些文章显然是为庆祝建军节，我不是个军事迷，不过看看长点见识也不错，像“网络时代”那篇《军事迷网上漫游指南》，看到“黑话”那儿简直要笑倒，人民群众的想象力太强悍了，我只有拜服的份儿了。（云南 小章）

林晓：谢谢夸赞。该期杂志我可是责编呢。制作一期读者喜闻乐见的杂志那就是我的幸福啊。2009年9月上的这期《大众软件》你感觉如何呢？欢迎大家对杂志进行评论，并将阅读的第一感受通过E—mail至linxiao@popsoft.com.cn告诉我。精彩的评论将被刊登在杂志上，还可得到精美的礼物。本期的快评礼物是游戏周边玩具。

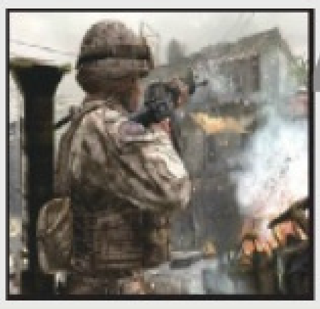
热门单机游戏排行榜

1 魔兽争霸III——冰封王座 1985
制作公司：BLIZZARD
上市日期：2003年 8.5



2 仙剑奇侠传四 1979
制作公司：上海软星
上市日期：2007年 8.9

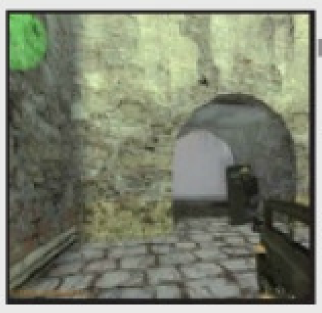
3 轩辕剑外传——汉之云 1971
制作公司：大宇
上市日期：2008年 8.5



4 使命召唤4——现代战争 1953
制作公司：Infinity Ward
上市日期：2008年 9.0

5 极品飞车——职业赛道 1940
制作公司：EA
上市日期：2007年 7.0

6 孢子 1927
制作公司：Maxis
上市日期：2008年 8.5



7 反恐精英1.6 1916
制作公司：SIERRA
上市日期：2001年 8.8

8 职业进化足球2008 1911
制作公司：KONAMI
上市日期：2009年 8.6

9 三国志11 1908
制作公司：KOEI
上市日期：2008年 8.8

10 侠盗猎车手IV 1900
制作公司：Rockstar North
上市日期：2008年 9.0

怎样的一款游戏才称得上经典

■榜单守护者 小白

一、榜单中的常青树

每段时期总有会几款游戏十分流行，其中不少都获得玩家及媒体的一致好评，得到较高评分也是必然之事。现在游戏数量越来越多，和以往游戏匮乏的时代已远远不同，可谓大作如云。玩家们能在PC平台与游戏主机平台之间任意选择，得到更丰富的游戏体验。不过时间一长，热度就会大大减退，这些曾光彩夺目的佳作淡出了我们的视野并被另外的新作顶替位置，不得不感慨能让人一直保持热衷的游戏太少了。

必须承认，《反恐精英》是非常经典的一款游戏

不过在TOPTEN榜单中却有几款游戏可称得上是“常青树”了，比如说《反恐精英》。虽然多年来经历了数个版本的升级，整体上无论是画面质量还是游戏体验与最初版本差别不大，但仍然有为数众多的玩家每天通过它战斗在枪林弹雨之下。虽然人气已然不如鼎盛时期，但还是十分受欢迎。在如今单机游戏对画面质量的高要求下，依然可以凭借其独有的优势在大作如云的单机游戏领域占得一席，实属不易。

同样与其类似的还有《魔兽争霸III——冰封王座》，相信此时此刻有不少人仍然在对战平台上进行着操作与意识的较量，或者在单机下的某张RPG地图中玩得正投入，但如果让一个从来没有玩过这款游戏的人来评价，他一定会对游戏粗糙的建模而抱怨。《魔兽争霸III》系列的优点不必多说，也曾有很多模仿它的即时战略类游戏，其中的

◀ 尽管画面在今天看来过时了，但我们玩的不是画面，更不是寂寞，是游戏本身

▶《半神》是一款模仿《魔兽争霸III》下地图“DOTA”的游戏，精美的画面不会改变它将被遗忘的命运

热门网络游戏排行榜

1 跑跑卡丁车 2154

运营公司：世纪天成
上市日期：2006年
制作公司：Nexon

2 魔兽世界 2145

运营公司：网易
上市日期：2005年
制作公司：BLIZZARD

3 剑侠情缘叁网络版 2130

运营公司：金山软件
上市日期：2005年
制作公司：西山居

4 永恒之塔 2121

运营公司：盛大
上市日期：2009年
制作公司：NCsoft

5 梦幻西游 2114

运营公司：网易
上市日期：2003年
制作公司：网易

6 穿越火线 2107

运营公司：腾讯
上市日期：2008年
制作公司：SmileGate

7 地下城与勇士 2096

运营公司：腾讯
上市日期：2008年
制作公司：NEOPLE

8 天龙八部 2089

运营公司：搜狐
上市日期：2007年
制作公司：搜狐

9 诛仙 2077

运营公司：完美时空
上市日期：2007年
制作公司：完美时空

10 王者世界 2061

运营公司：第九城市
上市日期：2009年
制作公司：Ndoors

2004年发行的《孤岛惊魂》，在当时看来画面美得惊人，但由于对硬件要求稍高，在国内普通的玩家群体中没能广泛流行

《孤岛危机》好评如潮，但那时没多少国内玩家买得起能良好运行它的硬件

不少画面都要比它精美，但为什么玩家们不去追求画面更好、内容更新的游戏呢？我想，这就是这款游戏真正的魅力所在——值得以各种方式反复玩。

在网络游戏排行榜中，与新上榜的《剑侠情缘叁网络版》《王者世界》相比，《梦幻西游》可以说是个很古老的游戏了，在画面上是无法与新作相抗衡的。但作为一款网络游戏，画面不是游戏成败的决定因素，聚拢人气依靠的是游戏良好的氛围与各种吸引人的小设定。《梦幻西游》在今天依然可以位居榜单前列，我想与老玩家对它的喜爱密不可分吧，因为我的朋友中就有人是玩着这款游戏一路成长起来的。另一个例子就是古老的《传奇2》了，如果把它的玩法100%抄到现在的新游戏上，一定会让人诅咒制作公司，但我相信玩过《传奇2》的老玩家们仍会不时一起讨论起当年在游戏中的恩怨情仇吧。

《梦幻西游》成为不少人记忆中不可能忘记的一部分

二、留下故事，谱写历史，成为经典

现在对于经典游戏的定义有多种，不同人有着不同的理解，每个心中都有属于自己的经典游戏，比如我自己就特别喜欢FC上的《勇士们》，因为小时和弟弟一起为了无伤通关也辛苦了很久……

但现在我认为，一款经典的游戏也许不必是属于所有人的，但必须是属于绝大多数人。这就要求一款游戏不仅有说得过去的画面、小说般的剧情、让人无穷回味的感受，还要有适当的难度设定等诸多必要条件，这样才能被大多数人接受与理解。如果一款游戏脱离了大多数人，只沉醉于自己的狭隘世界中，是不会被世人记录下来，口口相传后树立口碑的。写到这里，一些曾经的大作隐约出现在我的脑海里，可我却叫不出它们的名字了……

《勇士们》是款十分有趣的游戏，紧张刺激中带有不少幽默，但相信很多人都已经忘记了它

◀这个游戏……绝对没人会忘

汇众教育
www.gamfe.com

与班里一些大学毕业的同学相比，
仅有中等学历的我
确实占不到什么便宜。
而我身上仅有的优势
就是我的信心、毅力，
还有学习时高度的自觉性。
经历刻苦的锤炼之后，
今天，
我已经成为知名游戏公司的中层骨干，
我深深感谢学习道路上的那些考验，
也深深感谢汇众的恩师们！

汇众教育济南（动漫游戏）校区毕业学员 许鹏

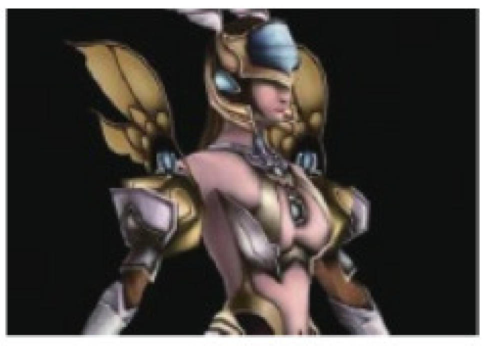
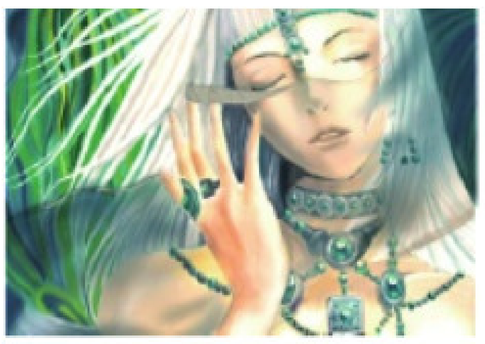
在汇众教育，你也能和我一样拥抱梦想！

全国领先的游戏动漫人才培养基地——汇众教育，五年来，已帮助35000多名有志向的年轻学子成为专业的游戏动漫设计人才，成就他们的职业理想。

选择汇众教育，你也能成为全球炙手可热的专业人才

专业		就业岗位
游戏程序开发	➡	网络游戏架构工程师、网络游戏程序员、手机游戏程序员、游戏程序开发工程师……
游戏美术设计	➡	游戏原画设计师、3D游戏场景设计师、游戏动画设计师、次世代游戏美术设计师……
3D高级动画设计	➡	卡通动画设计师、插画及故事板创作师、电影视觉效果制作师、3D动画制作师……

学员作品

五周年回馈活动火热进行中，立即拨打电话了解详情——

全国免费报名热线：400-6161-077

了解详情请登录汇众教育官网：www.gamfe.com

发行代理：北京情文图书有限公司
邮购地址：北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263号
电　　话：（010）65934375　65025164
传　真：（010）65934375
邮　编：100026
联系人：黄小姐

邮发代号：82—726
定价：￥10.00元　本期特惠价：￥7.00元
刊号：ISSN1007—0060 CN11—3751/TN